ВЫПУСК

8

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Выпуск 8

Акционерное общество закрытого типа
"АКВАРИУМ"

Москва 1995 год

ДАМЫ И ГОСПОДА !

Фирма "**Библион**" предлагает:

- описание игровых программ для IBM AT/XT и совместимых с ними компьютеров (девять выпусков);
- справочник по ремонту импортных и отечественных кнопочных телефонов.

Готовятся очередные выпуски компьютерных игр IBM, а также другая литература по аппаратному и программному обеспечению.

Эти книги Вы можете получить наложенным платежом, отправив заказ по адресу: **125319 г. Москва а/я 46.**

Фирма приобретет описания игровых программ для IBM.

Фирма производит обмен оптовыми партиями книг.

Наши книги можно приобрести в следующих магазинах:

г. Москва

"Московский Дом Книги"	- ул. Новый Арбат 8
"Библио-Глобус"	- ул. Мясницкая 6
"Дом технической книги"	- Ленинский проспект 40
"Дом книги в Сокольниках"	- ул. Русаковская 27
"Молодая гвардия"	- ул. Б. Полянка 28
"Дом педагогической книги"	- ул. Пушкинская 7/5
"Компьютерный супермаркет"	- ул. Нижегородская 29

г. Санкт-Петербург

"Энергия"	- Московский проспект 189
"Шанс на Садовой"	- ул. Садовая 40
"С.-Петербургский Дом Книги"	- Невский проспект 28
"Техническая книга"	- ул. Пушкинская 2

Телефон для оптовых заказов: **(095) 190-97-68**
(095) 475-49-17

ISBN 5-88952-004-0

BLACKTHORNE

Фирма - Interplay Productions/Blizzard Ent. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 3,5MB.

BLACKTHORNE - продвинутый вариант старой Interplay'евской игрушки The Lost Vikings, до сих пор весьма популярной в России. BLACKTHORNE - аркадная игра с головоломками а-ля "Prince of Persia", хорошей графикой, дополненная элементами сюжетного развития и состоящая из 17 уровней. Создавшие игру фирмы известны следующими релизами: Interplay - "Star Trek ...", "The Lost Vikings", "Descent"; Blizzard - "Warcraft", наилучшее из существующих подражание "Dune 2: Building A Dynasty".

Распространена демо-версия игры, включающая в себя только первые 3 уровня игры и занимающая всего лишь 1 дискету на 1.44MB. Демо-версия состоит из 3х файлов.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Перед Вами возникает черный, увенчанный множеством башенок замок - твердыня Сарлака, что возвышается в самом сердце Туула.

В замке на багровом троне восседает Сарлак. Подле него - 2 его телохранителя, фантасмагорические чудища.

- Что желаете, сэр? - перед троном угодливо склонились два красных монстра.

- Король Вларос в Каменном Кулаке ведет этой ночью свою последнюю битву. Прикажите всеобщую атаку и никого не оставьте в живых. И принесите мне Камень Света (Lightstone)! Отправляйтесь немедленно!

Теперь перед нами Каменный Кулак на юге приграничных земель. Его башни объяты пламенем.

За сводчатым окном - отсветы кипящей схватки, люди бьются с чудовищами. В тронном зале король прощается со своим юным сыном. Рядом стоит придворный волшебник.

- Счастливо, мой сын! - Вларос надевает на шею сына цепочку с Камнем Света.

Волшебник воздевает руки, с его пальцев срывается белая шаровая молния, фигура сына мгновение фосфоресцирует, потом растворяется в воздухе.

Дальше сын короля Вларос (его зовут Кайл) пересказывает нам то, что еще сказал ему его отец перед тем, как отправить его из замка:

- Я хорошо помню этот день. Последние слова отца до сих пор эхом звучат в моих ушах:"Кайл, мой сын, ты должен взять Камень Света и спрятать его в земных камышах. Охраняй его своей жизнью, потому что, если он попадет в пагубные руки Сарлака, все будет потеряно. Со временем ты вырастешь сильным и однажды вернешься в Туул, чтобы исполнить предначертанное тебе."

Это было 20 лет назад...

Ночь. Мы видим шоссейную дорогу. По шоссе проносится машина, обдавая светом фар сидящего у колеи человека. Он имеет угрюмый, потерянный вид человека, утратившего смысл жизни.

Среди возвышающихся рядом скал образуется белая шаровая молния. Человек вскакивает на ноги, и мы видим винтовку в его руках. Молния подлетает к человеку; человек превращается в пылающий белый шар, который уносится прочь.

Кайл снова становится человеком уже в мрачных пещерах Туула. Он идет вперед. Ему встретятся всевозможные препятствия, чудовища и закованные в цепи люди. Много раз ему будет угрожать смерть, но, в конце концов, он под Вашим умелым руководством победит и восстановит справедливость.

НАЧАЛО ИГРЫ

Перед Вами появляется Меню следующего вида:
PRACTICE - Можно попрактиковаться в управлении на легком уровне
NEW GAME - Начать новую игру
OPTION: Регулировки игры. Ниже - меню опций:
- Music On/Off - Включение/выключение музыки;
- Sound On/Off - Включение/выключение звука;
- Exit - Выход в основное Меню.

PASSWORD - Ввести пароль. После каждого уровня Вы будете узнавать пароль, введя который после следующей загрузки, Вы сможете попасть в начало того уровня, чей пароль Вы наберете.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

Основное управление:

Курсорная стрелка вверх: вскарабкаться на возвышение; прижаться к стене во время перестрелок с противником; заговорить с персонажами, преимущественно с пленниками-людьми.

Курсорная стрелка вниз: спуститься вниз; сесть на корточки; подобрать предмет. Если, стоя на уступе спиной к провалу, коротко нажать стрелку один раз, Вы сможете повиснуть на уступе и увидеть, что находится внизу.

Курсорные стрелки вправо/влево: двигаться вправо или влево. Если Вы находитесь на корточках, то сможете двигаться, перекатываясь через голову. Удобно, если надо миновать высокий огонь механических пулеметов.

E: использовать предмет, на данный момент выбранный в списке предметов справа вдоль экрана. Выбранный предмет - тот, на котором стоит рамка.

PgDn/PgUp - Выбрать предмет.

Q - Сдаться и начать игру сначала.

Esc - Выйти из игры в DOS.

Винтовка может находиться в двух положениях:

а) За спиной у героя в чехле;

б) В руках, готовая к стрельбе. Перезарядка ей не требуется.

Положение первое: винтовка убрана.

Пробел/F - Прыжок вперед.

S - Вынуть винтовку.

D - Бег. Нажмите D и, не отпуская, курсорную стрелку движения вправо или влево.

Положение второе: винтовка взята наизготовку.

Пробел/F - Выстрел вперед.

S - Убрать винтовку.

D - Выстрел назад.

Как легко заметить, клавиши здесь дублируются и прыгать с винтовкой в руках Вам не удастся. В этом дополнительная сложность игры.

ПРЕДМЕТЫ

Существует 10 предметов. Обычно они заключены в желтые мешки, которые Вы подбираете, вставая над ними и приседая. При этом, когда Вы оказываетесь рядом с предметом, его изображение и название появляются в нижнем левом углу. Нельзя взять больше предметов, чем помещается в "сумку" - на правой панели экрана.

Hover Bomb - Парящая бомба. Вы кидаете ее перед собой, и она летит низко над землей, пока не встретит препятствие, которое взорвет. Используется для взламывания бронированных дверей, уничтожения особо сильных противников, выведения из строя всевозможных генераторов и прочее. Не взрывайте ее рядом с собой - у нее относительно широкий радиус поражения.

Heal Potion - Порция здоровья, иначе - обычная для аркадных игр аптечка. Полностью восстанавливает здоровье. Здоровье отображается вверху экрана справа в виде красных стрелочек.

Bridge Key - Ключ, включающий энергетический мост. Мост можно включать и выключать, вставляя и вынимая ключ.

С остальными предметами разберетесь сами. Это Key Hole и Iron Key (ключи разного назначения, близки к Bridge Key по идее), Levitator (Левитатор, способность полета), Switch (кнопка), Fire Bomb (огненная бомба, удобно сбрасывать в ямы с врагом перед тем, как туда спуститься), Bridge Control (контроль моста), Remote wasp (дистанционно управляемая оса).

КОЕ-КАКИЕ СОВЕТЫ

1. Заговаривайте со всеми дружественно настроенными пленниками Тула - они иногда дают полезную информацию или предметы из верхнего списка. Потом, если есть желание, можете их застрелить - игре это не повредит.

2. Стражники стреляют обычно не больше 4х раз подряд и периодически, перебежками, приближаются к Вам; каждый раз, попав в Вас, они радостно хохочут. Это три момента, когда их можно снять без риска для жизни. Произведя выстрелы, стражник прижимается к стене, и Вы уже не можете его достать из винтовки.

3. Среди груды мяса, остающейся от убитых стражников, часто находятся Предметы.

4. Водопады и прочие подобные явления природного характера могут иметь пространство внизу; туда можно спуститься.

5. Для движения вверх-вниз на лифте надо нажимать соответственно курсорные стрелки вверх/вниз.

6. Не на все странные выпуклости и платформы на пути стоит нажимать.

На этом все. Желаю осуществить судьбоносное предначертание Кайла и освободить мир от очередного тирана.

Удачи!

КОДЫ УРОВНЕЙ

01: STRT	02: SJ5Z	03: DBQ7	04: FBWC	05: QP7R	06: WJTV
07: RRYB	08: ZS9P	09: XJSN	11: CGDM	12: TJ1F	13: BMHS
14: Y4DJ	15: HCKD	16: NRLF	17: J6B2	18: MJXG	19: K3CH
20: L8VJ	21: PBKT	22: TNLQ	23: FMWY	24: LZRP	

CAESAR

Фирма - IMPRESSIONS. Год выпуска - 1993
Монитор - VGA. Размер - 1,6 Mb

ИНСТАЛЯЦИЯ ИГРЫ

Для инсталяции игры на Ваш жесткий диск проделайте следующие операции. Вставьте первый диск (если Ваша версия записана на нескольких дискетах) в дисковод и перейдите на него. Затем наберите в командной строке INSTALL и нажмите ВВОД. Программа перекопирует файлы на диск C: в каталог CAESAR. Если Вы захотите инсталировать эту игру в другой каталог, то после слова INSTALL Вам надлежит указать полный путь. После инсталяции игры перейдите в каталог CAESAR на винчестере и наберите в командной строке CAESAR. И -жмите ВВОД. Если Вы по какой-либо причине захотите играть с дискет, то вставьте первый диск в дисковод, наберите CAESAR и нажмите ВВОД. По мере необходимости меняйте дискеты в дисководе.

ЗВУКОВОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Если у Вас есть звуковая карта типа SOUND BLASTER или совместимая с ним, то во время игры Вы будете слышать звуковое сопровождение. В начале игры Вам будет предложено указать, какая звуковая карта у Вас установлена.

УПРАВЛЕНИЕ

Если у Вас нет мышки (?), Вы сможете эмулировать ее, передвигая курсор клавишами-стрелками на клавиатуре. Клавиша ввода будет играть роль левой клавиши мышки, а пробел будет восприниматься как правая клавиша. Но лучше поставьте себе мышку.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В этой игре игрок переносится в провинцию вблизи Рима в период правления императора Августа (около 13 года до нашей эры). Что надо делать? Управляя молодой провинцией, распоряжаясь ее капиталом, развивая торговлю и строительство, устанавливая стабильную экономическую структуру, необходимо превратить ее в могучую империю. В игре предусмотрено несколько уровней.

На уровне ПРОВИНЦИЯ Вам придется решать проблемы по созданию армии и отражать атаки варваров (здесь применяется примитивная тактика сражений, идти в бой можно с одной-двумя когортами), строить дороги и города. Каждая провинция занимает большую территорию и включает в себя несколько городов. Рельеф провинций меняется с каждой игрой. В игре существует несколько провинций.

На уровне ГОРОД Вы можете строить дома, конструировать здания и важные строения, отсюда Вы также имеете доступ к важным подменю. Они позволяют Вам улучшить городскую инфраструктуру (дороги, фонтаны, бассейны и.т.д.) и другие важные объекты типа школ, фабрик, рынков, городских стен. Города занимают довольно большую площадь и для их нормального развития требуется много храмов, бань, рынков. Хорошо сделанные карты снабжают Вас информацией о цене земель, местоположении рек и дают очень много других нужных сведений.

Экономика в этой игре - очень важный фактор. Вам потребуется просматривать отчеты о росте населения и состоянии зданий и объектов. Это довольно-таки трудное занятие и Вам придется немного попотеть. К тому же времена меняются, строения рушатся и Вам придется строить новые, осваивая все большую и большую территорию. Города будут расти, и Вам придется защищать их и воевать со злобными варварами. Разрастаясь, Ваши города будут требовать большего внимания, а под конец игра совсем не покажется Вам легкой.

В конце концов, когда в Вашей провинции появятся крупные города с большим населением, когда в Вашем кармане будет приличная сумма денег, а за плечами мощная армия и большой боевой опыт ,- Вас переведут осваивать другую провинцию. Вам придется опять начинать все с нуля. И так до тех пор, пока Вы не покорите всю империю и не станете Императором.

Таково краткое описание этой игры. Сейчас самое главное - правильно начать. Итак, одно из вероятных развитий событий.

Загрузив игру, Вы увидите экран, на котором Вам будет предложено ввести язык общения с игрой. Кликните мышкой на квадрате с надписью необходимого языка (передвиньте курсор мышки на этот квадрат и нажмите левую кнопку). После заставки Вам будет предложено выбрать некоторые опции для этой игры. Просто кликните мышкой на квадрате с надписью OK и игра начнется.

Затем Вы увидите карту Империи со стандартным набором объектов и сооружений в той провинции, куда Вас назначили. Несколько секунд спустя начнется Ваша роль в этой игре. Перед Вами находится тот участок земли, где Вы должны будете построить свою столицу. Не стройте ее первым же ходом, а потратьте время на выбор хорошего места.

Нажмите правую кнопку мышки, и курсор на карте превратится в небольшое окошко. После этого Вы сможете двигать карту. Передвиньте курсор-окошко в нижний угол экран, и карта передвинется вниз. Это позволит Вам просматривать большую территорию, чем та, на которой расположен Ваш город. Двигая карту, осмотрите всю местность вокруг. Когда карта перестанет двигаться, то есть Вы достигнете ее конца, двигайте ее в противоположную сторону. Рассматривайте карту до тех пор, пока Вы не найдете реку, так как роль водоснабжения в этой игре очень велика. Двигайтесь вдоль русла реки, пока не найдете широкую равнину. Это и будет лучшим местом для основания первого города в этой игре.

Теперь снова нажмите правую клавишу мышки. Это выведет Вас из режима просмотра карты и позволит Вам перейти в командный режим. Курсор опять станет обыкновенной стрелкой, и Вы можете кликать на иконках, расположенных внизу экрана, и отдавать приказания.

Прежде всего Вы должны будете построить Форум. Форум - это римская городская ратуша, предназначенная для административных, коммерческих, правительственных органов. Кликните на иконке с изображением молотка (это вторая справа иконка). Теперь обычные иконки внизу экрана заменятся другими, изображающими проекты различных инфраструктур, которые Вы можете построить. Форум - это правительственное здание, поэтому оно относится к разряду городской инфраструктуры. Кликните на самой крайней иконке справа (на ней изображена буква **F**), а затем на иконке с молотком. Это означает "Построить Форум". Перед Вами появится список различных архитектурных проектов. Кликните на самом маленьком (он находится в верху списка). Теперь курсор превратится в изображение будущего здания, а Вы попадете в режим управления картой и можете осмотреть местность. Теперь постарайтесь найти хорошее место для нового здания (желательно, поближе к реке). Кликните на выбранном Вами месте и там появится Форум. Нажатие правой клавиши вернет Вас в командный режим.

После этого постройте несколько домов рядом с Вашим Форумом; иконка для строительства домов - третья справа. Двух-трех домов около Форума на первое время хватит. Небольшие домики Ваших первых поселенцев появятся на карте. Некоторое время спустя появятся большие дома. Оберегайте свой Форум как высшую ценность, и Ваш город постепенно будет расти.

Как бы ни была хороша земля в этом районе, но для ее обработки поселенцам нужна вода. Снова кликните на иконке с молотком, а затем на иконке для постройки водопровода (третья иконка слева). Найдите прямую секцию реки и кликните на ней для того, чтобы построить водопровод рядом с рекой. Водопровод на реке превратится в резервуар для сбора воды на городской площади. Теперь проведите секции водопровода к городскому Форуму и к Вашим новым домам. Вы можете очень быстро провести водопровод, выбирая иконку водопровода в меню и передвигая мышку по экрану (для этого кликните на иконке водопровода и не отпуская левую кнопку двигайте курсор в то место, где Вы хотите построить водопровод). Когда Вы проведете водопровод к Форуму и к домам, самое время построить на его конце Фонтан. Перейдите в инфраструктурное меню, выберите иконку Фонтана (она находится во второй линии) и постройте его. Теперь все строения, прилегающие к Фонтану, могут брать из него воду. Он никогда не опустеет, а через несколько мгновений после постройки из него брызнет струя воды. И теперь ценность Ваших домов увеличится.

Теперь можно войти в меню инфраструктур и просмотреть список того, что Вы можете еще построить. Полезной будет постройка в Вашем городе дороги, которая соединит Форум с домами. Это увеличит ценность Вашего города. Если Вы построите слишком много зданий, то некоторые ненужные исчезнут, а работаю-

щие в них люди соберутся и разойдутся по домам. Так что постройте фабрики и постарайтесь как можно быстрее построить рынок. Также убедитесь, что у Вас есть тяжелая индустрия рядом с фабриками для того, чтобы снабжать их сырьем, - и играйте в свое удовольствие.

А дальше уже начинается история и подробное описание игры!

ИСТОРИЯ

Итак, Вы находитесь в Риме в эпоху наивысшего развития Римской империи. Первый век до нашей эры - те времена, когда на престол вступил император и великий полководец Цезарь. Под его началом оказалась мощная империя, значение которой стало увеличиваться с каждым годом. Вы являетесь одним из видных сановников империи, Вас назначают правителем в провинцию, где Вам предстоит употребить все свои силы для развития и укрепления вверенной Вам территории. Если Вам удастся развить свои города, обустроить их и защитить от варваров, то Ваш ранг возрастет. Если же Вам удастся повторить этот успех и в другой провинции, то постепенно Ваш ранг доходит до императорского и ничего невозможного для Вас уже нет.

ОБ ИГРЕ

В этой игре, как уже было сказано выше, Ваша задача - управлять провинцией. Две трети своего времени Вы будете проводить в своей столице. Вам придется конструировать и обустраивать свой город самому. Строительство домов, водоснабжение, строительство фабрик и заводов и многое другое нужно осуществить так, чтобы Ваша столица стала богатым городом. Разумеется, жизнь Ваших горожан не будет раем, где единственная проблема - куда деть деньги. За границами империи живут большие племена варваров, которые из года в год пытаются прорвать пограничные рубежи страны. Если Вы будете править плохо и жители будут недовольны, Вам еще надо будет заботиться о том, чтобы оппозиция не перехватила у Вас бразды правления. Вы должны быть уверены, что границы провинции хорошо защищены от варваров и передвижение между городами не опасно для жизни Ваших горожан.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель в этой игре - настолько хорошо править своей провинцией, чтобы император заметил Вас и повысил в звании. После повышения Вас переведут в новый регион, где править провинцией будет немного труднее - и так до тех пор, пока Вы не достигнете звания императора. Чтобы Ваши жители были счастливыми, Вы должны обеспечить им следующее:

МИР (Peace) - степень защиты, которой будет хватать Вашим жителям;

КУЛЬТУРА (Culture) - публичные представления и праздники, доступные Вашим гражданам;

БЛАГОДЕНСТВИЕ (Prosperity) - деньги, выделяемые на содержание провинции и жителей;

ИМПЕРИЯ (Empire) - коммуникации и дорожная сеть в регионе.

Кроме того, есть еще Ваш общий рейтинг, который складывается из всех этих факторов. Вы всегда можете посмотреть свои показатели, проконсультировавшись в Форуме у своего советника-администратора (The Administrative Advisor). Кликните в основании каждого столбика, изображающего Ваш показатель, и Вы получите список требований для повышения данного рейтинга. Чтобы получить повышение, Вы должны достичь максимума в общем рейтинге и иметь хотя бы минимум во всех остальных.

Чтобы посмотреть информацию о своем звании, Вы опять должны зайти в Форум и проконсультироваться у своего политического советника (The Political Advisor). Там Вы должны просто кликнуть мышкой на своем текущем титуле.

Уровень благосклонности императора Вы также можете посмотреть в Форуме. Это даст Вам понять, как хорошо Вы исполняете задание, порученное Вам императором, и как он к Вам относится.

ТИТУЛЫ

Звание показывает уровень сложности Вашей игры. Чем выше звание, тем больше проблем Вы встретите по мере прохождения игры. Вы начинаете играть в звании Декуриона и это на один уровень выше звания горожанина. Затем Вам могут быть присвоены следующие звания:

Гражданин - Декурион - Судья - Префект - Легат - Квестор - Сенатор - Претор - Консул - Проконсул - Император.
(Citizen - Decurian - Magistrate - Praefectus - Legate - Quaestor - Senator - Praetor - Consul - Proconsul - Emperor).

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Игра предусматривает управление мышкой. Двигая курсор, Вы наводите его на нужную иконку и, кликнув на ней, совершаете то или иное действие. Каждое действие, которое Вы можете сделать, ассоциируется с небольшой иконкой на экране. Иконки всегда расположены внизу экрана.

Чтобы отдать команду, наведите курсор на иконку, нажмите левую клавишу.

Команды также можно подавать с клавиатуры, но это достаточно долго и муторно.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Итак, Вы загрузили игру и перед Вами карта Вашей будущей провинции, под которой расположены иконки команд.

Курсор мышки показан в виде стрелочки. Это значит, что Вы находитесь в КОМАНДНОМ режиме и можете выполнять различные действия, кликая на соответствующих иконках.

Если Вы отдаете команду производственного типа (например, построить здание или проложить водопровод), курсор превратится в картинку того, что Вы хотите построить. Но вначале Вы можете просматривать тот участок провинции, который в данный момент находится на экране. Для просмотра всей карты перейдите в режим ПРОСМОТРА (курсор превратится в небольшое окошко) и двигайте карту. Все последующие провинции в этой игре будут больше Вашего экрана, и Вам придется очень часто использовать режим ПРОСМОТРА. Чтобы в любой момент игры переключиться из одного режима в другой, Вы должны просто нажать правую кнопку мышки (или пробел - если Вы играете с клавиатуры).

Например, Вы захотите построить дом. Вы должны будете перейти в командный режим и кликнуть на иконке, изображающей дом. Курсор превратится в окошко с изображением домика внутри. Теперь Вы находитесь в режиме просмотра карты и можете, двигая курсор, просмотреть всю провинцию (чтобы выбрать хорошее место для будущего дома). Теперь кликните левой клавишей на понравившемся Вам месте. Построив дом, Вы останетесь в режиме просмотра карты и строительства домов. Чтобы выйти из этого режима и перейти в командный режим - нажмите правую клавишу.

НАЧАЛО ИГРЫ

После запуска игры Вы увидите экран выбора опций. Здесь Вы можете загрузить с диска запомненную ранее игру и продолжить ее или же установить опции для новой. Начиная новую игру, Вы прежде всего должны установить уровень сложности. От него будет зависеть начальное количество денег в каждой провинции и агрессивность варваров, от которых Вам придется оборонять свои рубежи. Здесь Вы также можете дать свое имя герою, роль которого Вы будете играть. Позже Вам также будет разрешено переименовать своего героя в соответствии с теми местами империи, куда Вас назначат. Для этого достаточно зайти в Форум, вызвать своего политического советника (смотри ниже) и кликнуть курсором на табличке со своим именем и названием провинции.

ИГРОВЫЕ УРОВНИ

Загрузившись и пройдя экран опций, Вы увидите карту с изображением местности, где Вы должны будете построить первый город- свою столицу. На первых порах это место представляет собой голый ландшафт с нагромождением скал и редкими деревьями. Вам придется очищать местность для постройки домов, школ, фабрик, больниц и всех других столичных зданий. В конце концов, она приобретет вполне пригодный для жилья вид.

Всякий раз, когда Вы будете начинать управлять новой провинцией, ландшафт будет генерироваться случайным образом, что увеличивает интерес при повторной игре.

В игре существует два подуровня: ГОРОД и ПРОВИНЦИЯ. Если, находясь на уровне ГОРОД, Вы кликните на иконке с изображением стрелочки, то Вы попадете на уровень ПРОВИНЦИЯ и наоборот. На уровне ПРОВИНЦИЯ Вы можете контролировать всю Вашу игровую территорию, а не только Вашу столицу. Самыми главными элементами на уровне ПРОВИНЦИЯ являются Ваш главный город, а также крупнейшие города Вашего региона. В тех местах вашей провинции, откуда можно ожидать набегов варваров, лучше всего поставить стены, крепости с гарнизонами. После обустраивания города для первой битвы Вы получите свою первую когорту войск.

Форма уровня ПРОВИНЦИЯ является уменьшенной копией той провинции, куда Вас назначили.

ВРЕМЯ В ИГРЕ

В игре также, как и в реальном мире, есть время и оно идет независимо оттого, где Вы находитесь- на уровне ГОРОД или на уровне ПРОВИНЦИЯ. Если Вы хотите остановить игру - кликните на иконке опций и выберите паузу.

Время также останавливается, когда Вы заходите в Форум и консультируетесь со своими советниками, просматриваете отчеты или находитесь в режиме КАРТЫ провинции.

РЕЖИМ КАРТА

Наравне с уровнем ГОРОД существует маленький подуровень - миникарты (mini-maps), где Вы можете просмотреть некоторые карты, каждая из которых подводит итог информации одного вида. Для этого в главном меню Вам надо выбрать иконку КАРТЫ (minimap) и перед Вами предстанет список доступных в данный момент карт:

Land Shape - форма земли
Land Value - стоимость земли
Trouble Areas - опасные регионы
Water Distribution - водоснабжение
Administration - администрация
Road Layout - дороги и пути
Urbanisatinn - строительство городов

Внизу экрана приводится название той карты, которая в данный момент показана на экране. Сама карта находится слева. Чтобы выбрать какую-нибудь карту ,кликните на кнопке рядом с иконкой нужной Вам карты. Сначала изображения многих карт не будут выглядеть интересными. Например, карта дорог Вашей провинции будет практически совсем пустой до тех пор,пока Вы не построите дороги, связывающие Ваши города.

ФОРУМ

Если Вы кликнете на иконке с большой буквой F на уровне ГОРОД, то Вы попадете в Форум - политический центр Вашей провинции. Здесь Вы можете узнать текущую информацию о своих характеристиках и проконсультироваться со своими советниками и помощниками.

Каждая из шести изображенных на экране фигур - это один из Ваших советников. Чтобы получить отчет - кликните на нужном Вам помощнике. Ниже приводятся их должности (слева направо):

Политический советник - Человек в синей одежде.
Военный советник - Солдат в красной форме.
Эксперт по финансам - Человек в синей одежде
Казначей - Человек в оранжевой одежде.
Административный советник - Человек в белой одежде.
Смотритель за рабами - Человек в белой тунике.

ФИНАНСЫ

Цифра справа от меню иконок - это та сумма денег, которая имеется в Вашей провинции. Это очень важный показатель, так как если деньги закончатся, то игра будет проиграна. Без денег Вы ничего не сможете ни построить, ни купить; Вы не сможете содержать здания, обеспечивать предприятия, платить своей армии. В конце концов , после того, как Вы несколько лет не сможете заплатить дань императору, Вас вызовут во дворец и снимут с должности правителя провинции. Количество Ваших денег выражается в динариях. В те времена основной платежеспособной валютой в Римской империи был динарий.

В основном, деньги нужны для оплаты расходов по пяти важным статьям бюджета Вашей провинции. Вы должны платить:

За постройку зданий.
За содержание армии.
За управление рабами.
Налог правителю.
Дань императору (каждый год).

Деньги в казну будут поступать при сборе налогов, а налоги бывают двух типов: налог с населения и торговый налог.

СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЙ

Любой вид строительства - зданий, дорог, оборонительных стен - стоит денег. Проекты различаются по стоимости. Стоимость будет показана на экране, когда Вы даете команду (то есть кликаете на соответствующей иконке в меню и выбираете место для строительства данного объекта). Для сравнения ниже даются цены строительства некоторых объектов:

Уровень ГОРОД

Название Объекта	Стоимость	Название Объекта	Стоимость
Clearance - очистка территорий	1 динар	Housing - строительство домов	2 динара
Water pipe - водопровод	3 динара	Road - прокладка дорог	3 динара
Well - колодец	5 динар	Wall - постройка стен	5 динар
Plaza - площадь	10 динар	Fountain - фонтан	10 динар
Tower - башня	10 динар	Prefecture - префектура	25 динар
Barracks - казармы	80 динар		

ФОРУМ

Название объекта	Стоимость	Название объекта	Стоимость
Aventine - авентин	60 динаров	Caelian - каелиан	100 динаров
Janiculan - джаникулан	200 динаров	Pincian - пинциан	300 динаров
Romanum - романум	500 динаров	Esquiline - есквилайн	140 динаров
Regia - регия	250 динаров	Palatine - палатин	350 динаров
Temple - храм	20 динаров	Hospital - больница	60 динаров
Oracle - оракул	200 динаров	Market - рынок	20 динаров
Theatre - театр	100 динаров	Hippodrome - ипподром	300 динаров
Bath House - баня	40 динаров	School - школа	60 динаров
Heavy Industry - промышленность	300 динаров	Business - предприятие	50 динаров
Amphitheatre - амфитеатр	200 динаров		

Уровень ПРОВИНЦИЯ

Название объекта	Стоимость	Название объекта	Стоимость
Clearance - очистка территории	15 динаров	Road - прокладка дороги	30 динаров
Fort - крепость	500 динаров	Wall - стена	50 динаров
Tower - башня	100 динаров		

СОДЕРЖАНИЕ АРМИИ

Ваши солдаты стоят Вам денег. Деньги идут на содержание солдат, набор рекрутов и на другие пути привлечения людей в армию. Чем больше денег Вы потратите, тем больше солдат будет в Вашей армии.

Чтобы изменить сумму, расходуемую на содержание армии, кликните на иконке ФОРУМ в меню и проконсультируйтесь у военного советника.

В нижнем углу экрана находится цифра. Она показывает жалование, которое Вы выплачиваете своим солдатам. В начале игры Вы платите по десять динариев в год. Для того, чтобы изменить эту цифру, кликните на ней, а потом используйте стрелки вверх или вниз.

УПРАВЛЕНИЕ РАБАМИ

Одним из самых главных недостатков Римской империи было существование рабства. Так как Вы являетесь римским административным лицом, то рабы для Вас - это прежде всего дешевая рабочая сила. Они являются основным контингентом рабочих на предприятиях промышленности. Хотя Вам не нужно выплачивать рабам заработную плату, но о них тоже надо заботиться. Чем больше Вы будете заботиться о своих рабах, тем быстрее будет расти их популяция и тем больше рабочих рук у Вас будет.

Чтобы узнать количество рабов в Вашей провинции - кликните на иконке ФОРУМ и вызовите своего смотрителя за рабами. Здесь Вы можете посмотреть цифру, соответствующую сумме денег, которые Вы расходуете на рабов. Вы также можете ее изменять, кликая на цифре и используя стрелочки.

НАЛОГ ПРАВИТЕЛЮ

Ваша провинция также должна будет выплачивать налог своему главному губернатору - Вам. Так как Вы сами управляете провинцией, то Вам самому нетрудно выплачивать себе огромные суммы. Но, как бывает в таких случаях, город взбунтуется - Вас закуют в цепи и посадят в долговую тюрьму.

Главное в этой игре - понимать разницу между Вашим личным богатством и состоянием провинции. Вы губернатор, и Вам дозволено распоряжаться деньгами Вашего региона. Но эти деньги не Ваши! Вы можете отдавать указание, на что потратить ту или иную сумму, но это деньги Вашей провинции. Когда Вы устанавливаете сумму своего жалования, Вы назначаете ту сумму, которую провинция отчисляет Вам лично.

Для того, чтобы изменить свое годовое жалование, кликните на иконке ФОРУМ и вызовите своего политического советника. После этого кликните рядом с иконкой, изображающей Ваше жалование, и с помощью курсорных стрелок можете его изменить. Также, в некоторых случаях, Вы можете пожертвовать часть своего богатства на нужды провинции. Иногда это очень полезно, если от этого зависит Ваша профессиональная карьера. Ваши деньги показываются под Вашим именем и званием. Чтобы пожертвовать некоторую сумму денег, кликните на иконке "ПОЖЕРТВОВАТЬ ДЕНЬГИ ГОРОДУ" (Donate money to city). Для определения той суммы, которую Вы хотите пожертвовать, также используйте курсорные стрелки.

Когда Вас повышают в звании и переводят в другую провинцию, Ваши деньги также остаются с Вами.

ДАНЬ ИМПЕРАТОРУ

Каждый год вы должны будете отсылать в Рим определенную сумму денег для императора. Если у Вас не хватит денег для оплаты этого налога, Вы получаете предупреждение и на следующий год с Вас взыскивают в два раза больше. Если Вы три года подряд не сможете заплатить дань императору, то Вас снимают с должности губернатора. На этом Ваша карьера также, как и ваша жизнь, в игре заканчивается.

В первый год Вашего правления налог императору будет составлять 50 динаров, и с каждым годом он будет увеличиваться.

НАЛОГИ

Наравне со многими способами траты денег существуют также некоторые методы их получения. И самый верный из них - сбор налогов. Являясь губернатором провинции, Вы устанавливаете размеры налогов. Эта цифра увеличивает или уменьшает размер суммы, которую Вы получаете с частных лиц и коммерческих структур. Поэтому, чем больше будут налоги, тем больше денег будет поступать в Вашу казну. Но, с другой стороны, большие налоги уменьшают приток поселенцев в Вашу провинцию и рост населения становится меньше. При высоких налогах Ваши жители будут страдать и производительность труда упадет.

Обратите внимание, что налоги Римской империи были гораздо ниже современных налогов. 5% от прибыли - типичный налог тех времен.

Прибыль от подоходного налога зависит от количества домов на улицах Вашего города и качества этих построек. Доход от налогов, взимаемых с коммерческих структур, зависит от количества коммерческих фирм в Вашем городе и от прибылей этих фирм.

Если Вы хотите изменить текущие налоги, которые Вы взимаете с частных лиц и коммерческих фирм, кликните на иконке "ФОРУМ", а затем вызовите своего казначея (Treasurer). Налоги - это первая цифра в его докладе. Для уменьшения или увеличения налогов используйте курсорные стрелочки рядом с цифрой.

И последнее - Вы можете собирать налоги только с тех областей провинции, которые находятся под Вашим контролем. Здесь Вам помогут два типа структур: префектуры (позволяют контролировать небольшие районы Вашей провинции) и Форы (уменьшенные копии Форума, которые позволяют контролировать более обширные области). Для просмотра территорий, находящихся под Вашим контролем, кликните на иконке "MINIMAP" (миникарты), а затем выберите административную карту. Здесь Вы можете узнать, как далеко протянулись руки Ваших сборщиков налогов.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕНЕГ

Среди Ваших советников есть два человека, которые помогут Вам в принятии разных экономических решений. Это казначей (Treasurer) и эксперт по финансам (Financial Analyst). С их помощью Вы поймете, хорошо ли у Вас обстоят дела на поприще экономики.

У эксперта по финансам Вы сможете проконсультироваться по экономическим достижениям последних двух-трех лет. В его докладе Вы сможете просмотреть четыре графика, показывающие:

- Налоги, собранные с частных лиц.
- Налоги, собранные с коммерческих структур.
- Общая сумма денег, собранная со всего города.
- Население города.

Казначей же имеет дело с точными цифрами на настоящий момент и за прошедший год. У него Вы можете узнать текущие сведения о размере налога, численности населения Вашей провинции, о сумме денег, которую Вы взимаете с каждого человека. Эта цифра характеризует уровень налогов и экономическую силу Вашей провинции.

Внизу приводится общая сводка доходов и затрат за прошедший год. В нижнем левом углу экрана приводится график доходов/расходов за несколько предыдущих лет.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Ваша главная цель в этой игре - управлять городами провинции. Вам придется строить в своих городах разнообразные здания, от которых будет зависеть процветание Вашей провинции. Вы будете выбирать тип здания и место для его постройки. Цены зданий приведены ранее (смотри "Строительство зданий").

Процедура строительства зданий во всех городах Вашей провинции одинакова. Любое здание, которое Вы можете построить, изображено в виде иконки внизу экрана. Если вы кликнете на иконке левой клавишей, то курсор мышки превратится в уменьшенное изображение будущего здания. После этого, Вы из КОМАНДНОГО режима автоматически переходите в режим ПРОСМОТРА карты и теперь сможете двигать карту, выбирая удобное место для будущего здания. После того, как Вы выберете удачное место, кликните левой клавишей - и на этом месте появится здание.

Если Вы хотите построить какое-либо здание на месте с неровным ландшафтом (например, в этом месте растут деревья), то место под зданием будет автоматически очищено. Также если, устанавливая какую-нибудь конструкцию, Вы держите и не отпускаете левую клавишу мышки и ведете курсор, то эта конструкция будет строиться на всем том пространстве, по которому Вы провели курсором. Эта особенность очень полезна при строительстве водопровода, прокладке труб, постройке дорог и стен.

На уровне ГОРОД существует слишком много доступных для строительства зданий и конструкций, и они не помещаются в ряду иконок внизу экрана. Поэтому для постройки какого-нибудь здания или сооружения Вы должны выбрать иконку с типом структуры, к которому относится данное здание. Тогда обычные иконки заменяются на новые, специализирующиеся на выбранную Вами тему, и здесь Вы уже выбираете нужный Вам проект.

Все работы, кроме строительства домов (которые доступны всегда), подразделяются на два типа:

• ИНФРАСТРУКТУРА - дороги, водопровод, трубы, административные здания.

• КОНСТРУКЦИИ - общественные заведения, места для увеселения населения и достопримечательности, постройки коммерческого типа.

Например, Вы хотите проложить дорогу. Эта постройка относится к типу инфраструктуры. Итак, для этого:

1. Выберите иконку инфраструктуры и кликните на ней левой клавишей мышки. Внизу появятся новые иконки дорог, стен, труб и.т.п.

2. Теперь в появившемся меню выберите иконку ДОРОГА и кликните на ней. После этого выберите место для постройки и еще раз нажмите левую клавишу.

И последнее - Вы можете посмотреть список зданий, которые Вы уже построили в городе. Для этого кликните на иконке МИНИКАРТЫ и вызовите карту строений города (Urbanisation Mini Map).

РАЗВИТИЕ ГОРОДОВ

Во многих случаях здания, которые Вы построили, будут или разрастаться и совершенствоваться, или же жители будут их покидать, а дома разваливаться. Например, Вы построили в каком-нибудь районе дом. Ваши первые поселенцы поставят в этом месте невзрачную палатку. Будущее за Вами. Если Вы не обеспечите этот дом нормальными условиями для существования: водой, пищей и т.п., то Ваши жители упакуют вещи и уйдут с этого места. Если Вы обеспечите этот район лучшими условиями, то скоро палатки превратятся в роскошные виллы. Но занимаемая ими площадь района по размеру останется такой же, как и до постройки.

Кликнув на иконке МИНИКАРТЫ и выбрав карту стоимости земли (Land Value Mini Map), Вы можете посмотреть условия, созданные для развития того или иного региона Вашей провинции.

ЗДАНИЕ ФОРУМА

Центр Вашего нового города - это и есть его первый Форум. В древние времена эта большая площадь, окруженная городскими строениями, являлась поли-

тическим и административным центром города, а также главным местом для митингов м парадных шествий.

Для строительства Форума кликните на иконке ИНФРАСТРУКТУРА, а затем выберите иконку постройки Форума. Затем Вам будет предложено выбрать тип нового Форума из восьми предложенных, начиная с маленького и дешевого Авентина (Aventine) и кончая мощным Романумом (Romanum), с помощью которого Вы сможете контролировать очень большие территории и поддерживать стабильную экономику.

Удобные и короткие дороги, соединяющие Форум и другие здания - это очень важный фактор в игре. В процессе игры по этим дорогам Ваши жители будут приходить к Форуму. Чем быстрее и легче добраться до Форума, тем лучше будет развиваться экономика этих районов города. Территория рядом с Форумом также хорошо контролируется и Вы сможете собирать с нее хорошие налоги в казну.

Иногда в больших городах полезно строить по два Форума (можно и больше). Это пригодится в тех случаях, если один Форум уже не сможет контролировать весь город. Второй Форум позволит собирать налоги с территории, не доступной для первого.

СТРОИТЕЛЬСТВО ДОМОВ

Основная вещь, в которой нуждается город - это конечно же квартиры и дома для его жителей. Строя дом, Вы должны соблюдать следующие правила:

- От дома к Форуму ведет удобная и короткая дорога.
- К дому подведены водопроводные трубы.
- Также желательно наличие рынка вблизи Ваших домов.
- И рядом с этим домом есть место для постройки и вселения новых жителей.

Но имейте в виду - наличие в Вашем районе грязных и жалких лачуг рядом с огромными и красивыми виллами будет понижать стоимость богатых домов и снижать доходы района.

ДОРОГИ

Строительством дорог Вы можете заниматься как на уровне ПРОВИНЦИЯ, так и на уровне ГОРОД. В городе Вы должны построить дороги от каждого дома к Форуму - это самые важные дороги. На уровне ПРОВИНЦИЯ надо также строить дороги, соединяющие Ваши города. Если Вы построите такие дороги - тут же увеличится объем торговли между городами и возрастет Ваша прибыль.

Кроме того, развивая хорошую дорожную сеть по всей своей провинции, Вы способствуете распространению Римской культуры и расширяете влияние империи. За это Вам даются дополнительные очки в конце Вашего правления.

Для осуществления контроля над Вашей дорожной сетью Вы можете, кликнув на иконке МИНИКАРТЫ, использовать (Road Layout Mini Map) карту расположения дорог.

ВОДОСНАБЖЕНИЕ

Для полноценного развития любого дома требуется водоснабжение. Вам не нужно подводить к каждому дому собственный источник воды, а достаточно, чтобы где-нибудь рядом с жилым районом стоял фонтан. Стоимость Ваших домов резко уменьшится, если Вы не сможете обеспечить им нормальное водоснабжение, и Вы уже никогда не увидите как эти жалкие палатки превратятся в роскошные виллы.

Для работы бань также необходимо наличие источника воды вблизи. Наличие местных бань рядом с домами Ваших жителей также очень важно - бани увеличивают роскошь жизни любого цивилизованного гражданина Римской империи. Качество домов в Ваших городах будет расти гораздо медленнее, если в городе не будет бань.

В игре существует три вида источников водоснабжения. Самыми простыми являются колодцы. Вы можете рыть их в любом месте Вашего города, но они снабжают водой только очень небольшие районы.

Вам также доступно строительство водных резервуаров. Для строительства резервуара проведите водопровод от озера или от прямого участка реки к Вашему городу. Последняя водопроводная труба превратится в небольшое озерцо, из которого жители близлежащих районов смогут брать воду.

Однако главное предназначение резервуаров - обеспечивать водой фонтаны. Если Вы построите фонтан и подсоедините его к резервуару, то фонтан будет обеспечивать водой очень большую часть Вашего города. После фонтана Вы можете строить водопроводную сеть для снабжения водой другого района Вашего города.

Кликнув на иконке МИНИКАРТЫ и выбрав (Land Shape Mini Map) карту формы земли, Вы сможете узнать о расположении природных источников воды.

Карта водоснабжения (Water Distribution Mini Map) покажет Вам участки водоснабжения Вашего города и те места, куда Вам надо провести водопровод и построить водные источники.

СТЕНЫ

В те времена любая провинция Римской империи слишком часто подвергалась набегам варваров и не могла позволить себе пренебречь оборонительными средствами. Надежная армия являлась одним из действенных видов зашиты. Другой надежной зашитой была сеть стен на опасных рубежах.

Также, как и дороги, Вы можете строить стены и на уровне ГОРОД, и на уровне ПРОВИНЦИЯ. Но стены на уровне ПРОВИНЦИЯ являются гораздо более важным объектом, чем стены на уровне ГОРОДА. Лучше держать нападающих за пределами провинции, чем испытать разграбление одного из Ваших городов.

Обычная стена защитит границу Вашей империи от нападения варваров. Однако имеется маленький шанс, что варварам удастся разбить стену и устремиться вглубь Вашей провинции. Если Вы построите на стене башню, то вероятность набегов со стороны варваров резко уменьшается. Однако башня не является отдельным сооружением, и Вы можете строить ее только на стене.

Более подробная информация о солдатах и варварах - см. в разделе "Армия".

КАЗАРМЫ И ПРЕФЕКТУРЫ

Казармы - это небольшие здания местной милиции, в которых проживают несколько солдат. Префектуры же - Римский эквивалент полицейских участков. В префектурах также работают сборщики налогов, которые собирают налоги в регионе, контролируемым данной префектурой.

Эти здания понижают уровень недовольства в контролируемых ими районах Ваших городов.

В казармах обучаются воинские подразделения Вашей провинции, затем их посылают на перехват варваров и бунтовщиков, которые смогли прорвать Ваши пограничные рубежи. Заметьте, сами Вы не сможете контролировать Ваши воинские подразделения. Солдаты автоматически посылаются на перехват вражеских отрядов на территории Вашей провинции.

Как только Вы построите префектуру, вокруг нее тут же создается административный район. Это значит, что с области, контролируемой префектурой, Вы можете собирать налоги (см "НАЛОГИ").

ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВО

Являясь губернатором провинции, Вы можете помочь в развитии предприятий в своем регионе. Для этого выберите в меню иконку предприятий, а потом выберите вид продукции, которую будет производить предприятие. На экране появится мастерская. Как только предприятие начнет работать, Вы в любой момент можете проверить состояние дел этой мануфактуры. Свободное место во дворе мастерской за главным зданием постепенно начнет заполнятся производимой продукцией. Чем больше произведенных вещей, тем лучше идут дела у предприятия.

Разные районы Вашей провинции имеют разные характеристики: одни хорошо производят посуду, в других быстро развивается металлургия. Например, Ваши советники скажут Вам, что в районе Голл урожай винограда гораздо выше, чем в районе Британия. Так что Вы сами должны будете решать: где производить вино, а где строить гончарные мастерские.

Необходимо также и некоторое разнообразие в принятии решений. Например, Вы замечаете, что в этой провинции процветает разработка меди. Вы строите в этом районе как можно больше медных мастерских. И вскоре рынок товаров перенасыщается и Вашу медь уже никто не покупает.

Для процветания предприятия важны два фактора. Первый фактор - это наличие вблизи мастерской промышленных объектов, которые будут снабжать предприятие сырьем для производства продукции.

Во-вторых, от предприятия должна вести короткая и хорошая дорога к рынку. Причем дорога может и не подводиться к рынку, но Вы должны проложить ее как можно ближе к рынку. Иначе товары Вашего предприятия не будут находить сбыта и это предприятие не принесет Вам прибыли.

ОБЩЕСТВЕННЫЕ МЕСТА

Школы, больницы, храмы, оракулы - все эти здания относятся к категории общественных строений. Количество больниц и школ в Вашем городе на душу населения показывает уровень жизни Ваших горожан и уровень культуры Вашей провинции. Поэтому, если рядом с Вашим домами построить здания такого типа, то это немного поднимет их стоимость.

Храмы работают также, как и школы или больницы, но они гораздо важнее для Вашего города. Оракулы увеличивают эффект храмов и при этом значительно повышают стоимость домов в данном районе.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Строения типа амфитеатров, театров и ипподромов развлекают население Ваших городов. Эти строения также значительно повышают стоимость домов вблизи. Кроме этого, они повышают уровень культуры в провинции.

ФОРТЫ

Форт - это штаб-квартира римской когорты, воинского подразделения римской армии. У каждой когорты есть свой форт. Поэтому, когда Вы строите форт на уровне ПРОВИНЦИЯ, Вы строите здание, в котором поселятся Ваши солдаты, создастся новая когорта, которая будет вести военные действия в этом районе и защищать его. Над зданием поднимется красный флаг, показывающий, что здесь располагается новая когорта.

Но обратите внимание, что, пока Вы не рекрутируете людей в новую когорту, она будет существовать только на бумаге. Ниже, в главе о наборе армии, Вы узнаете, как набрать людей в когорту.

ОЧИСТКА МЕСТНОСТИ

Если Вы построили в начале игры какое-нибудь здание, а в последующем хотите его снести - просто кликните на иконке сноса, а затем кликните курсором на здании, которое Вы хотите снести. Строение начнет осыпаться и скоро превратится в руины. После этого, удерживая левую кнопку мышки, проведите курсором по тому месту, где стояло здание, и очистите местность от руин.

УХОД ЗА ЗДАНИЯМИ

К сожалению, все построенное Вами может обрушиться или упасть. Кроме варваров и бунтовщиков, Вашим зданиям также угрожают стихийные бедствия, пожар, наводнение. Со временем конструкции стареют. Но Вы можете создать группу людей, которые будут заботиться о зданиях, повышая срок их службы.

Рабочая сила в Вашей провинции - это рабы. Рабам Вы можете дать одно из шести приведенных ниже заданий. Рабы могут:

1. Работать на строительстве.
2. Работать в пожарной охране.
3. Заботиться о зданиях.
4. Служить в армии.
5. Чинить дороги.
6. Ничего не делать.

Чтобы узнать процент занятости рабов на той или иной работе, кликните на иконке ФОРУМ и проконсультируйтесь у смотрителя за рабами.

Рядом с обозначением каждой категории работы стоят две цифры. Первая - это количество групп, занятых на данной работе, а вторая - количество групп, необходимое для покрытия потребностей данной категории.

Все вышесказанное не относится к армейской категории. (для более детальной информации смотрите главу "Набор Армии").

Для увеличения или уменьшения количества групп, работающих в данной категории, кликайте на стрелочках рядом с цифрой. Порядок работ в списке показывает ранг. Первая категория работы в списке - самая главная. Если Вы попытаетесь использовать больше рабов, чем у Вас есть в регионе, компьютер автоматически вычтет их нехватку из менее важной категории.

Самое важное направление - это строительные работы. Оно отличается от всех других. Компьютер будет автоматически привлекать нужное количество рабов из свободной массы для выполнения строительных работ. Если свободных рабов не так много - он заберет всех. Без строительных групп Вы не сможете ничего строить в этой игре.

Оставлять рабов без дела - это пустая трата ресурсов, но, когда рабы не работают, их численность увеличивается.

АРМИЯ

КОГОРТЫ

В начале игры Вы командуете одним легионом. Легион делится на несколько когорт. Каждая когорта состоит из нескольких центурий. В центурии служит сто солдат. Каждая центурия состоит из солдат разной квалификации (в игре нет смешанных центурий):

Регулярная - в этих центуриях состоят хорошо обученные солдаты.
Нерегулярная - разумно действующие солдаты.
Вспомогательная - необученные рабы с оружием (пушечное мясо).

У каждой когорты есть свой моральный уровень, который повышается в случае победы когорты и понижается при поражении. Также у каждой когорты есть свое знамя, название и боевой номер.

ВАРВАРЫ И БУНТОВЩИКИ

В игре существует шестнадцать различных варварских племен, которые будут Вас атаковать. В сражениях против разных племен надо применять разную тактику ведения боя. Поэкспериментируйте чуть-чуть и Вы поймете слабые стороны каждого варварского племени.

Жизненно важно держать варваров как можно дальше от столицы..

Если они ворвутся в Ваш город на уровне ПРОВИНЦИЯ, они проникают и на уровень ГОРОД. Здесь их полчища опустошат город, уничтожая все на своем пути. Стены и казармы на городском уровне - это последняя надежда и защита Ваших жителей.

Восставшие бунтовщики-риорты - это другой тип людей, которые будут подвергать опасности Ваши города. В отличие от варваров, захватив город, они действуют гораздо быстрее и разумнее.

ОСМОТР АРМИИ

Для просмотра состояния Ваших когорт кликните на иконке Форум и вызовите военного министра. Номер легиона вверху списка указывает на число провинций, которыми Вы уже управляли; то есть, если у легиона - номер пять, то эта уже Ваша пятая провинция. Ниже Вы увидите флаги Ваших когорт и их названия. Рядом с именем когорты показывается ее моральный уровень, задание, которое выполняет данная когорта, количество и тип центурий, из которых состоит эта когорта.

Чтобы переключиться с одной когорты на другую, используйте стрелочки ближе к правому краю экрана. Кнопка между двумя стрелочками меняет состояние Ваших когорт, соответственно мобилизует и демобилизует данную когорту (см. пункт "Набор армии").

Цифры в середине экрана дают обобщающую информацию о количестве в Вашем легионе регулярных, нерегулярных и вспомогательных центурий. Цифры, приведенные в скобках, - это информация предыдущего года. По ним Вы сможете узнать, увеличилась или уменьшилась Ваша армия за прошедший год. Некоторые из Ваших центурий могут находиться в пути к месту своей службы, поэтому не будут приписаны ни к одной из Ваших когорт.

НАБОР АРМИИ

Вы начинает игру только с одной когортой - Первой Когортой. Ваша первая когорта состоит из одной регулярной центурии. Любому ясно, что для защиты Вашей провинции этого слишком мало. Вы можете создавать новые когорты там, где Вам вздумается (см. главу "Форты"). Как было сказано ранее - создавая новую когорту, Вы не увеличиваете число воинов в армии, а просто дробите уже существующие отряды на более мелкие.

Всего имеется три способа увеличить число солдат в Вашей армии.

Ели Вы увеличите ежегодное жалование своим солдатам (см."Плата солдатам"), то в Ваши когорты будет вступать больше регулярных солдат. Но результат не проявится сразу после изменения жалования, Вам нужно будет чуть-чуть подождать. После этого, в течение нескольких лет образуется довольно-таки устойчивый поток новобранцев, желающих вступить в Вашу армию. Вам не надо будет контролировать их и размещать по когортам - они автоматически будут рассылаться по всем когортам и число воинов в каждой когорте будет практически одинаковым.

Если Вы увеличите процент призыва новых рекрутов через Вашего Военного министра, то в Вашей армии увеличится количество нерегулярных центурий.

Если Вы, зайдя в Форум, вызовите своего смотрителя за рабами и прикажите ему увеличить число рабов, призываемых в армию (см. "Уход за зданиями"), то при этом увеличится число вспомогательных центурий в Вашей армии. Первая цифра в докладе смотрителя за рабами рядом с армейской повинностью - это количество групп рабов, направленных на службу в армию, а вторая цифра - это количество когорт, в которых Вы создали вспомогательные центурии. Компьютер не будет использовать остаток рабов, которые не могут сформировать одну когорту.

Если Вам понадобится увеличить численность армейского подразделения в том или ином районе, Вы можете спокойно демобилизовать ненужные в данный момент когорты. Солдаты этих когорт будут медленно собираться в месте для новобранцев и затем рассылаться по действующим в данный момент когортам. Потом в любое время Вы можете повторно мобилизовать когорты и они снова начнут равномерно пополняться новобранцами. Для более подробной информации смотрите пункт "Осмотр армии".

УПРАВЛЕНИЕ КОГОРТАМИ

Ваша армия существует только на уровне ПРОВИНЦИЯ. (Солдаты, которых Вы заметите на уровне ГОРОД прогуливающимися около казарм, - это милиция, которая не имеет ничего общего с регулярной армией).

Всего имеется четыре типа команд, которыми Вы контролируете Ваши когорты. В любом случае кликните на соответствующей иконке на уровне ПРОВИНЦИЯ, а затем укажите курсором на нужную когорту.

СТОП - Когорта остановится и будет ждать дальнейших инструкций.

ПАТРУЛИРОВАНИЕ - кликните в любом месте, и когорта начнет контролировать район между указанным местом и тем местом, где она находилась в данный момент.

АТАКА - кликните на отряде варваров, и когорта атакует отряд.

ОТСТУПЛЕНИЕ - когорта вернется в место своей приписки - Форт.

СРАЖЕНИЯ

Когда когорта встречает племя варваров на уровне ПРОВИНЦИЯ, между ними завязывается сражение. Вам дается право выбрать тактику сражения, а по его окончанию Вы получите результаты. В битве может быть несколько схваток, и у Вас могут запросить тактику ведения боя для очередной схватки с вражеским отрядом.

Если Вы любитель мультипликации в играх и хотите посмотреть битву Римских подразделений в деталях, игра предоставит Вам такую возможность. Для этого кликните на информационной строке внизу экрана и следуйте инструкциям, появившимся на экране.

Если же Вас это не интересует - просто кликните на главном экране. Внизу отобразится информация о состоянии Вашей Когорты и доклад о подразделении врага.

Внизу Вы увидите информацию о Вашей Когорте: ее имя, моральный уровень и количество регулярных, нерегулярных и вспомогательных центурий в Вашей Когорте. После этого Вам покажут тип варварского подразделения, а затем количество центурий во вражеском отряде. В процессе битвы статистика обновляется , при этом учитываются потери в схватках.

Первоначальное количество воинов в Вашей Когорте будет приводиться в скобках, чтобы Вы могли понять, в чью пользу идет сражение. В сражении Вам будет предложено выбрать тактику и ход боя.

Tortoize - ближний бой, оборонительный строй.
Retreat - отступление (спасай тех, кто еще жив).
Assault - атака (обычное фронтальное нападение).
Flank - попытка окружить подразделение врага.
Charge - атака всем отрядом со всех сторон.

Для выбора тактики сражения Вы должны кликнуть на одной из иконок внизу экрана. Результат Вы увидите в информационной строке внизу.

Стратегия боя зависит от расстановки сил и Вашей и вражеской армий, от численности и от племени Вашего противника.

ВОЛНЕНИЯ В ГОРОДЕ

Если горожане под Вашим управлением жалуются на жизнь и недовольны Вами, в городе будет расти недовольство. В конечном счете, в разных частях города могут вспыхнуть стихийные бунты. Бунтовщики будут создавать в Вашем городе беспорядки. Любые воинские подразделения, находящиеся рядом, будут пытаться подавить бунт, но это будет очень трудно.

Волнения в городе указывают Вам на то, что Вы избрали неправильную тактику игры. Самый лучший способ справиться с волнениями в городе - это предотвратить их. Удостоверьтесь, что Ваши люди довольны, обеспечены деньгами и работой, чувствуют себя в безопасности, - и в Ваших городах будет один-два бунта за всю игру. Присутствие казарм и префектур также подавляет волнение в отдельных районах города. Для изучения горячих точек Вашего города кликните на иконке МИНИКАРТЫ и вызовите карту опасных районов (Trouble areas minimap).

ИГРОВЫЕ ОПЦИИ

Кликните на иконке опций диска и тогда Вы сможете: запомнить Ваше положение в текущей игре, загрузить ранее сохраненную игру, вызвать режим паузы или начать игру с самого начала. Если Вы играете с дискеты, то для сохранения вставьте в дисковод чистую отформатированную дискету. Здесь Вы по своему желанию можете убрать обычные информационные строки, которые появляются в игре, предупреждения о близости варварских племен; можно также убрать стихийные бедствия и.т.п. В игре эта информация очень важна, и Вы можете убрать

ее только в том случае, если считаете себя непревзойденным мастером и думаете, что сможете сами уследить за всеми этими важными факторами.

НАМЕКИ И СОВЕТЫ

Уделяйте внимание и уровню ПРОВИНЦИЯ, и уровню ГОРОД. Если Вы с головой уйдете в работу на уровне ГОРОД, развивая его инфраструктуру, то потом Вы можете обнаружить, что только что построенные здания разрушаются отрядами варваров с уровня ПРОВИНЦИЯ. А произойдет это из-за того, что Вы пренебрегали защитными сооружениями на уровне ПРОВИНЦИЯ.

Никогда не забывайте о водоснабжении своих городов. Для проверки водопроводной сети используйте миникарты. Все Ваши дома должны быть обеспечены водой, иначе их стоимость значительно понизится. Точно также не пренебрегайте строительством дорог и их ремонтом.

Постройте (или хотя бы запланируйте постройку) дороги перед зданиями: сначала позаботьтесь о хорошей дорожной сети, а потом стройте в этом месте дома. Дороги на уровне ПРОВИНЦИЯ также очень полезны, но их постройка обойдется Вам в кругленькую сумму. Полезный совет: перед тем, как начать что-нибудь строить, задумайтесь: а хватит ли у Вас денег, чтобы завершить запланированный проект.

Всегда полностью покрывайте расходы на пожарную охрану, содержание дорог, заботу о зданиях. Если Вам не хватает рабов, потратьте некоторое время, оставив их без работы, дабы увеличить их численность. Если Ваш город постоянно растет, назначьте на работы больше рабов. Иначе потом потребности города превысят установленные Вами номиналы и только что построенные здания начнут разрушаться.

Если Ваши структуры оказались повреждены или ворвавшиеся в город варвары уничтожили Ваши строения, немедленно проверьте все Ваши инфраструктуры (дороги, трубы, стены и.т.п.). Одна поврежденная труба в секции водоснабжения может оставить без воды целый район.

Запомните, Вы собираете налоги только с тех районов, над которыми Вы имеете административный контроль. Налоговые конторы типа новой Форы - это лучший способ вложения Ваших денег (если они у Вас есть).

Никогда не стройте слишком много домов, так как они просто исчезнут. Для нормального образа жизни Вашим горожанам нужна работа или бизнес. Стройте всего понемножку: и домов, и мастерских и мест для отдыха,- и Ваши города будут быстро и равномерно развиваться.

Используйте иконку МИНИКАРТЫ и осмысливайте данные карт. Почаще поглядывайте на карту стоимости земли (Land Value Mini Map), которая поможет определить Вам стоимость тех или иных проектов.

CONQUERED KINGDOMS

Фирма - QQP. Год выпуска - 1992.
Монитор - EGA,VGA. Размер - 3,2 MB.

ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ:

Компьютер IBM PC, XT, AT, PC/2 или совместимый компьютер с 640 Kb. оперативной памяти. Монитор: минимум-EGA 640*320, но лучше играть на VGA/SVGA. Управление с помощью мыши и клавиатуры. Поддерживает звуковые карты Soundblaster, Adlib sound, PC-speaker.

При запуске игры вы можете использовать следующие ключи:
A - использовать Adlib sound.
B - использовать Soundblaster.
N - отключить звук.
E - отключить "перелистывание" EGA

При простом запуске будет установлен монитор VGA и PC-speaker. Игра также поддерживает связь по модему.

После просмотра заставки появится следующее меню:
Fight a <B>attle - сразиться в тренировочном бою (нажать "B")
<V>iew Royality - меню игрока (нажать "V")
<C>ascatia - сразиться за Каскатию (нажать "C")
Activate <M>odem - игра по модему (нажать "M")
<R>estore Game - восстановить записанную игру (нажать "R")
E<x>it Game - выйти из игры (нажать "x")

Для начала введите свое имя в меню игрока, нажав "V" или кликнув по надписи. Перед Вами появится меню игрока:

<C>reate a player - внести игрока в список ("C")
<D>elete a player - удалить игрока ("D")
Player <H>istory - история игрока ("H")
Map <S>cores - итоги игры ("S")
E<x>it Menu - выйти из меню ("x")
Scroll list - выбрать игрока.

Внесите свое имя в список игроков и выберите его - поле игрока окрасится в серый цвет. Затем выйдите из меню и попробуйте себя в тренировочном бою, нажав "B".

Перед Вами появится меню:

BLUE PLAYER - кто играет за синего игрока. Кликая на эту клавишу, Вы можете изменить игрока
RED PLAYER - красный игрок. Изменение красного игрока
HARDWARE OPTIONS - опция активизации модема
CASCATIA MAP - карта Каскатии не применяется
ABORT BACK TO MAIN MENU - возврат в начальное меню
START GAME WITH THESE OPTIONS - начать игру с этой конфигурацией.

Нажав кнопки от 1 до 9 или "R", Вы можете выбрать следующие карты:

кнопка	название карты	размер карты	ходы	деньги
1	Королевство Замков	40 * 22	22	250
2	Удовольствие для Мага	30 * 18	18	325
3	Воинствующий Остров	44 * 55	30	425
4	Противостоящие Земли	34 * 22	20	350
5	След Войны	24 * 37	16	150
6	Разделяющая Река	44 * 34	20	425
7	Драконья Глупость	52 * 40	22	250
8	Привлекательный Ров	30 * 26	14	375
9	Отмстивший флот	40 * 30	22	125
R	новая карта, созданная по теории вероятности	44 * 32	21	250

Выбрав карту, Вы увидите новое меню, где сможете выбрать следующие характеристики боя:

DAMAGE - повреждения
<R>andom - повреждение по теории вероятности;
<F>ixed - фиксированные.
GAME LENGHT - длина игры
<N>ormal - нормальная;
S<h>ort - короткая;
Lon<g> game - длинная игра.
DETAIL - уровень графики
<B>asic - простейший;
Ad<v>anced - повышенная четкость.
<D>ifficulty level - уровень сложности
L 1: Win with 1 notches - уровень 1: выигрыш с одной победой.
FORCES - войска
Norma<l> - нормальные;
S<m>all - маленькие.
START CITIES - начальные города
N<o>rmal - нормальное количество;
Al<t>ernate - альтернативное;
Single city - единственный город.

Выбор можно произвести клавиатурой, если нажать на клавишу в знаках "<" и ">". Кликайте на кнопку "Start" и перед Вами появится сообщение о том, что Вы должны выбрать свою столицу. Количество начальных городов зависит от того, какую опцию Вы выбрали в разделе "Start city". Выбирайте город, который находится рядом сразу с несколькими крепостями - главным показателем очков. После выбора кликните на кнопку "exit" или нажмите "x", "s", "q".

Выбрать город по теории вероятности можно, нажав клавишу "R". Нажимая кнопку "c", Вы можете менять города в левом окне.

Теперь Вам предстоит набрать воинов в Вашу армию:

Выбор: кликните на воина. Если кликнуть еще раз, то появятся его характеристики.

Перелистнуть: нажмите "М" или кликните на надпись "More Units".

Выбрать по теории вероятности: нажмите "R". Расставьте войска, кликая на воина, а потом на карту.

Нажав клавишу "С", Вы можете поменять выбранные вами города.

Характеристики воинов:

Защищающиеся кол-во повреждений	kn	sw	cv	ar	la	ct	kg	bt	sp	gr	tr	fr	or	ph	wz	dr
хитпойнты	8	8	8	8R	8	8R	8	8	8	16	16	12	16R	8	8	32R
рыцарь	4	8	4	8	8	8	4	1	8	4	8	8	16	8	4	8
печник	4	4	4	4	8	8	4	1	8	4	8	4	4	4	4	4
кавалерия	4	8	4	8	0	8	4	1	8	4	0	8	8	8	4	8
лучник	0	4	4	4	4	4	0	1	8	0	4	4	4	4	4	8
копейщик	4	0	8	4	4	4	4	1	8	4	4	0	0	0	4	4
катапульта	4	4	0	8	4	4	4	4	8	8	4	4	4	4	4	4
король	4	8	4	8	8	8	4	1	8	4	8	8	8	8	4	8
корабль	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1
шпион	4	4	4	4	8	8	12	1	4	4	8	4	4	16	4	4
гаргулла	4	8	4	8	8	8	4	2	8	4	8	8	8	8	4	4
тролль	4	4	8	4	4	4	4	1	8	4	4	4	4	4	4	4
жаба	4	4	4	4	8	8	4	4	8	4	8	4	4	4	4	4
орк	4	8	4	8	8	8	4	1	8	4	8	8	8	8	4	4
фантом	4	4	4	4	8	8	4	1	8	4	8	4	4	4	4	4
волшебник	4	4	4	4	4	4	4	4	8	4	4	4	4	4	4	8
дракон	4	8	4	8	8	8	4	4	8	8	8	8	8	4	4	8

kn - knight (рыцарь)
ar - archer (стрелок)
kg - king (король)
gr - gargule (гаргулла)
or - orch (орк)
dr - dracon (дракон)
sw - swordman (мечник)
la - lancer (копейщик)
bt - boat (корабль)
tr - troll (троль)
ph - phantom (фантом)
cv - cavarly (кавалерия)
ct - catapult (катапульта)
sp - spy (шпион)
fr - frog (жаба)
wz - wizard (волшебник)

А в этой таблице Вы сможете найти информацию о специальных навыках, ходах и ценах на разные виды войск.

вид войска	ход	цена	постройка			специальные навыки
			золото	уголь	дерево	
рыцарь	3	4	2	2	0	Может штурмовать закрытую крепость
мечник			2			нет
кавалерия	5	5	3	1	1	нет
лучник	3	3	2	0	1	Стреляет на две клетки
копейщик	3	2	0	1	1	Нет
катапульта	2	4	2	0	2	Стреляет на три клетки, обстреливает замки, быстро движется по дорогам, не вступает в стычки.
король	3	====	====	====	=====	Лечит свои войска в радиусе 1 клетки. Лечит себя, если рядом нет врага.

вид войска	ход	цена	постройка			специальные навыки
			золото	уголь	дерево	
корабль	5	3	1	0	2	Двигается только по воде, может нести только одного война, если лучника, то он может стрелять.
шпион	6	9	5	2	2	Видит на шесть клеток, может быть увиден, если враг стоит на одной с ним клетке, не участвует в осадах.
гаргулла	3	8	4	2	2	Летает, не может войти во вражеский замок.
тролль	3	7	3	2	2	За ход восстанавливается на 4 хп. Входит во вражеские крепости.
жаба	3	4	2	1	1	Передвигается по воде и суше.
орк	3	7	3	2	2	Быстро передвигается по холмам, стреляет на одну клетку, проникает в закрытые города.
фантом	2	15	9	3	3	Уменьшает вдвое все повреждения, наносимые вражеской армией, действие на три клетки.
волшебник	3	20	16	2	2	Стреляет на три клетки магией Fireball, которая потребляет 9 энергий, за семь энергий телепортирует себя и близлежащие армии на 16 клеток. Сканирует за три энергии. Может обстреливать замки.
Дракон	4	20	16	2	2	Летает. Стреляет огнем на две клетки. Может обстреливать замки.

Магия Fireball поражает на радиус двух клеток и забирает у всех видов войск восемь хитпоинтов. Огонь дракона поражает все армии, находящиеся в обстреливаемой клетке и забирает 8 хитпоинтов. В тренировочном бою вам не дается королевских особ.

Я советую располагать войска следующим образом:

Слабые войска нужно расставить на охрану городов и рудников. Чем больше население города, тем больше очков Вам дадут. Сильные войска надо ставить в кольцо, центром которого станет маг. Телепортируйте эти войска к входу крепость и, продержавшись один ход, занимайте ее. Наличие крепости даст вам возможность производить войска.

Война началась!

Перемещайте воинов, кликая на карту. После окончания хода у данного воина программа выберет другого. Если Вы хотите оставить воина на этом месте, то кликните на клавишу "Stop Unit". При перемещении Вы можете использовать клавиатуру:
ALT+S - записать игру
C - центровка карты по данному воину
S - остановить воина
B или P - вызвать меню постройки
Y или Z - центровка воина по карте
Space - информация о войне
Ctrl+F7 - абсолютные координаты воина
O - показать информацию об игроке
U - показать информацию о своем и вражеских воинах
F3 - показать боевые характеристики
M - маг использует сканирование
I - показать боевую информацию
T - результаты игры

Перемещение воинов закончите, нажав на копку "Done", и подтвердите свой выбор.

Нажав на клавишу "Select", Вы можете найти новое меню, где можно записать игру.

После того, как Вы переместили всех воинов, начнется боевая часть игры. Воины, умеющие стрелять, смогут поразить врага, а воины, стоящие на одной клетке, смогут сразиться. Если Вашего воина убили, то он сможет отомстить за себя, выстрелив или ударив один раз своего врага. Вы можете также отказаться от драки, нажав клавишу "ignore unit", но ваш враг все равно ударит Вас. При стрельбе можно разрушить ворота замка, чтобы войска, не принимающие участие в штурме закрытого замка, могли попасть внутрь. Но замки постепенно восстанавливаются. Не надо обстреливать независимые замки, т. к. Вы можете занять их войсками, которые умеют проникать в крепость.

Ход битвы отображается в правом нижнем углу экрана.

А теперь поговорим о тактике ведения боя:

Захватывая шахты, лишайте противника ресурсов и тем самым не давайте ему производить армии. Экономическая блокада и небольшие наступательные действия ослабят армию врага. Затем телепортируйте отряд, состоящий из мага, драконов и других сильных воинов в центр армии, и уничтожьте самые мощные типы войск.

Если Вы создали линию фронта, то первыми пытайтесь уничтожить стреляющие виды войск, а затем добейте оставшиеся войска.

После накопления достаточного количества ресурсов во время перехода хода Вы увидите таблицу, где зеленым полем будет отмечено, что Вы можете произвести или купить. Кликнув на надпись, выберите этот тип войск. Размещать войска Вы можете только на территории крепостей. Старайтесь захватить как можно больше городов и шахт (обязательно оставляйте в них войска, т.к. через несколько ходов они станут нейтральными). Если Вы не до конца уничтожили врага, то Вы можете выиграть по очкам.

После окончания боя Вы можете посмотреть свои результаты и записать рекорд.

Будет полезно также поиграть на более сложных уровнях, где противник агрессивнее. После такой тренировки можно смело переходить к игре в Каскатию.

Выбирайте опцию "Каскатия", и Вам предложат восстановить записанную игру или начать новую. Кликнув на список, Вы сможете восстановить данную игру, а нажав "s", начать новую. Перед Вами появится такое же меню, как и в тренировочной игре, но с новыми картами и опциями.

Карты:

Lilliput	Land man	Sauaa	Gentle lands
Smallville	Gohunda	Perelapt land	

Ресурсы провинций выбраны по теории вероятности. Ресурсы фиксированы. Кликнув на кнопку "no thrones", Вы можете выбрать продолжение династий.

Для начинающих советую выбрать карты "Lilliput" или "Smallville" (самые маленькие). После выбора карты (кликнув на надпись) Вам покажут саму карту и предложат выбрать главную провинцию. Вы должны выбрать поле с одной цифрой - показателем населения. Чем он больше, тем больше очков вам дадут. Буквы "W" и "D" означают, что при захвате эта провинция будет поставлять Вам одного мага или дракона совершенно бесплатно. Знак доллара означает, что эта провинция будет приносить прибыль. После выбора Вам предложат первую провинцию для нападения. Выбирайте провинцию со специальными характеристиками. Дальше выбор пойдет по сценарию тренировочного боя. Отличие только одно: новый тип войска-король. Ни в коем случае не вводите его в боевые действия. Чем дольше живет король, тем больше очков вам дадут и- главное- у Вас появится королевская свита-воины, схожие по характеристикам с королем. Эти воины будут даны Вам бесплатно. Старайтесь уничтожить вражеского короля - это знаменательное событие вознаграждается очками и не дает врагу набрать свиту. Для этого используйте шпиона - самое эффективное оружие для разведки и проникновения в глубь территории врага. Своего короля удобно оставлять в крепости далеко от линии фронта, т.к. шпион не сможет войти во вражескую крепость. В больших картах Вы сможете захватывать по несколько провинций за один ход. Старайтесь вовремя отбивать вражеские провинции со специальными характеристиками - даже маленький перевес может решить исход боя.

Теперь поговорим об игре по модему. Нажмите F8, чтобы послать Control-C сигнал, F9-послать Control-S сигнал. В директории "D" есть текстовой файл avoid.dat. Этот файл содержит команды, которые игра будет посылать по модему. Если возникнут какие-то осложнения, то Вы сможете изменить команды. Но два компьютера, связывающиеся по модему, должны иметь одинаковые команды, иначе программа не сможет связаться с другим игроком. Если нажать клавишу "Activate modem" в начальном меню, то Вам будет предложено следующее меню:

F2 - поменять игрока на данном компьютере
F4 - игрок, установленный на другом компьютере
F3 - установка модема
F5 - ответ
F6 - диалог
F7 - дозвон, данное состояние: нет связи.
F10 - стать контролирующим.

Нажмите клавишу F-3 и установите характеристики своего модема:
<C>om port 2 - Установка порта (на первый порт обычно устанавливается мышь, если Ваш модем устанавливается в этот порт, то Вы не сможете сыграть)
2400 <B>aut - Скорость передачи данных
8 <D>ata Bits - разрядность
<P>arity - Четность бита
<S>top bit - Ограничивающий бит.

Другие характеристики в большинстве случаев не используются.

Установив характеристики, нажмите на диалог. Компьютер запросит телефон абонента. Введите его и нажмите на прозвон. После установки связи Вы сможете насладиться неповторимой человеческой смекалкой и логикой. Приятной Вам игры.

GATEWAY

Фирма - Legend entertainment. Год выпуска - 1992.
Монитор - VGA. Размер - 6,9 MB.

Эта игра представлена фирмой LEGEND ENTERTAINMENT. Она является необычной по структуре и имеет большой выбор команд. Без этого описания самостоятельно пройти ее очень трудно, ни одна игра из жанра QUEST не может сравниться с ней по сложности. Она состоит из трех частей "GATEWAY PROSPECTOR", "OTHER WORLDS" и "ENDGAME", в каждой Вы должны выполнить конкретную миссию.

Управление игрой осуществляется с помощью клавиатуры или "мыши". Необходимо выбрать команду из предложенных и предмет, над которым совершается действие и выполнить ее. Команды также можно набирать самим, если их не хватает в списке. Если вы сохраняли игру, то при повторном старте у Вас спросят, восстановить ли ранее сохраненную игру или начать сначала. Если в ходе игры Вы выполнили неправильную последовательность команд, то погибнете и Вам будет предложено одно из четырех:
START OVER - начать игру сначала;
RESTORE - восстановить ранее сохраненную;
UNDO - вернуться на одно действие назад;;
QUIT - выйти из игры.

Игровой экран состоит из четырех частей. Первая слева вверху в виде клавиш с надписями предназначена для изменения конфигурации экрана и некоторых других дополнительных функций:
HELP - F1 - помощь, показаны название клавиш и их выполняемые функции;
PICTURE - возврат третьего поля в виде картинки места действия;
HALF - F3 - убираются поля с командами и списком предметов и вещей, необходимую команду набираете сами;
STATUS - F6, F9 - сколько очков и денег вы получили и какие задания выполнили;
TEXT - F4 - очищается экран и можно набирать самим команды;
INVENTORY - F7 - посмотреть список имеющихся предметов;
ERASE - BACKSPACE - убрать неправильно набранное в командной строке слово;
LOOK - F8 - осмотреть описание места, в котором Вы находитесь;
DO - ENTER - выполнить набранную команду;
F2 - возврат в игровое поле;
F5 - возврат в основное меню;

Правее - компас, нажимая нужное направление Вы будете следовать туда, в игре мы будем использовать это обозначение для задания маршрута следования.
N - NORTH - СЕВЕР;
S - SOUTH - ЮГ;
W - WEST - ЗАПАД;
E - EAST - ВОСТОК;
NW - NORTH-WEST - СЕВЕРО-ЗАПАД;
NE - NORTH-EAST - СЕВЕРО-ВОСТОК;

SW - SOUTH-WEST - ЮГО-ЗАПАД;
SE - SOUTH-EAST - ЮГО-ВОСТОК;
UP - ВВЕРХ - подняться вверх в комнату или на лифте;
DOWN - ВНИЗ - спустится из комнаты или на лифте;
IN - ВОЙТИ - войти в комнату или космический корабль;
OUT - ВЫЙТИ - выйти из комнаты или космического корабля;

Ниже расположено поле команд слева и правее поле предметов и вещей, которые можно использовать в этом месте. Опишем несколько команд для управления игрой. Подведите курсор под нужную команду и нажмите ввод или клавишу, соответствующую этой функции или панель "DO" вверху, и она будет выполнена. В игре правильные команды даны в скобках:

UNDO - вернуться на предыдущее действие;
SAVE - сохранить игру;
RESTORE - восстановить игру;
RESTART - начать все сначала;
QUIT - CTRL+C - выйти из игры;
WAIT - ждать.

Справа вверху поле с изображением места действия или текстовой информацией, которую Вы хотите узнать, под ним показано, как называется место действия (в некоторых случаях мы будем указывать на это), а также месяц, день и время, за которым необходимо в некоторых случаях следить.

Ниже, в четвертом поле, отображается набранная команда и информация о месте, в котором в данный момент находитесь. Конфигурацию экранов можно менять, описано выше, но предложенная нами является самой оптимальной.

Мы предлагаем Вам описание клавиш управления и функций, которые они выполняют в игре, а также какие действия выполняются при нажатии клавиш на "мыши":

TAB - CTRL+I - выбор управления мышью или клавиатурой, перевод из командной строки в список предметов;
BACKSPACE - уничтожение неправильно набранного слова команды;
ESC - уничтожение всей набранной надписи;
ENTER - CTRL+M - выполнить команду;
SPACE - выбрать слово;
НАЖАТИЕ ОДНОЙ КЛАВИШИ "МЫШИ" - в командах или функция, выбор необходимого: при наведении на предмет на картинке аналогично команде LOOK AT;
ОДНОВРЕМЕННОЕ НАЖАТИЕ ДВУХ КЛАВИШ "МЫШИ" - выполнить команду: при наведении на предмет на картинке, соответствует команде DO, выполняется команда, которая зашита в программе;

Назначение курсорных клавиш аналогично обозначениям, нарисованным и написанным на них.

После старта Вы увидите небольшую предисторию этой увлекательной игры. В 2077 году планета Venus была новым местом обитания для переполненной, истощенной и почти отчаявшейся Земли. Она называлась по имени римской богини любви и красоты, но этот враждебный мир не представлял собой рай. Колонисты и исследователи пытаются изменить климат на планете, чтобы она стала пригодной для проживания. Необходимо разгадать тайну кислотных облаков и сильного ветра.

Один из исследователей прибыл на Venus. Планета пересекалась с туннелем, построенным исчезнувшей цивилизацией много лет тому назад. Поиски древних технологий "HEECHEE" могли привести к улучшению жизни на Земле. Но много найденного не имело никакой ценности. Один исследователь Sulvester Macklin нашел заброшенный Heechee космический корабль. Но не сообщил об этом открытии никому на Земле, а сам решил разобраться с кораблем. Он каким-то образом включил двигатель и поднялся над поверхностью Venus. Как только он взлетел, сразу исчез в месте под названием Tau на большой космической базе.

Он обнаружил место, где было много предметов и других космических кораблей, представляющих большую ценность. Но он не мог вернуться назад. И тогда Macklin решил, что мог бы, по крайней мере, дать сигнал о своем невероятном открытии. Сигнал был принят, и NASA организовала новые исследования этого явления.

Была найдена большая станция в космосе и человечество сделало Heechee базу для дальнейшего исследования космоса и погибшей цивилизации. Она получила название Gateway.

Но на эту базу претендовало не одно государство и Главное руководство решило организовать корпорацию под руководством всех государств, чтобы она занималась базой Gateway и эксплуатировала технологии Heechee.

После этого много добровольцев следуют туда в надежде посещать другие миры и возвращать Heechee машины, инструменты и другие потенциально полез-

ные предметы. Но человечество еще не знало, как работают системы по направлению космических кораблей.

По очевидным причинам эти полеты имеют очень большую степень риска: 15 % разведчиков не возвращаются вообще, 80 % возвращаются с некоторыми предметами или ничего не привозят и остальные 5 % приносят что-то ценное и из простых людей становятся миллионерами.

Вы победили в местной лотереи 23 Декабря 2101. Призом был один билет в Gateway стоимостью 238,575, включая судно для полетов ограниченной ответственности в Gateway Предприятиях, перелет к базе и стоимость проживания там на весь срок вашей службы, карточку для полетов на кораблях Heechee и также возможность выполнить первую доступную миссию после небольшой адаптации.

Прошла неделя и Вы полетели на корабле с Земли к Gateway. Вы прибыли в среду 17 Мая 2102. Вам показали Вашу комнату, а также многие другие помещения на базе и сказали, что отправитесь в первое путешествие немного позже. Вы собираетесь стать Gateway разведчиком.

Нажав на клавишу ESC, Вы пропустите предысторию и сразу же приступите к прохождению игры. Ну что ж, начнем.

ЧАСТЬ 1: GATEWAY PROSPECTOR

Вы проснулись с утра в своей комнате. На столе увидели пластиковую карточку и взяли ее (TAKE DEBIT CARD). Вставьте ее в приемное устройство над столом (PUT DEBIT CARD IN PV SLOT). Перед Вами будет следующие разделы:
1. PLAY NEW MESSAGES - просмотр новых звонков;
2. REVIEW STORED MESSAGES - просмотр предыдущих звонков;
3. GANEWAY ACCOUNT STATUS - Ваш денежный баланс;
4. CURRENT EVENTS FROM EARTH COMMNET - текущие события на Земле;
5. BULLETIN BOARD AND CLASSITIEDS - просмотр сводок;
6. PLACE CALL - звонить по телефону;
0. END SESSION - конец сеанса;
PREV - просмотр предыдущей страницы;
NEXT - просмотр следующей страницы.

Просмотрев поступившие звонки (1), Вы узнаете, что в 3 часа необходимо быть комнате T20, находящейся в коридоре D4 на уровне TANYA. Второе сообщение было от THOM NEILSON, в котором он просил встретиться в ним в 20.00 в местном баре BLUE HELL BAR. И последнее сообщение было от TERRI NEILSON, из которого Вы получили информацию о новой программе, разрабатываемой на базе. Выключите устройство и осмотрите стол, откройте его (OPEN DRAWER) и, посмотрев внутрь (LOOK IN DRAWER), возьмите книгу (TAKE BOOK). Просмотрите ее (READ BOOK), в ней говорится об этой базе HEECHEE, а также инструкция по работе с компьютером DATAMAN, который можно получить в офисе на уровне DOG.

Выходите из комнаты (OUT) и войдите в здание, расположенное на северо-западе (NW). Отдайте девушке, сидящей за столом книгу (GIVE BOOK TO RECEPTONIST), взамен получите переносной компьютер DATAMAN. Выходите (OUT) и идите на север (N), пока не выйдете в сад. Сорвите розу (TAKE ROSE) и возвращайтесь назад к девушке и отдайте ей розу (GIVE ROSE TO RECEPTIONIST). Поблагодарив Вас, она подарит журнал, который необходимо просмотреть (READ MAGAZINE), из него Вы узнаете историю ROLF BECKER и что предложена награда в 1000000 $ за информацию о этом человеке. Просмотрев журнал, выходите из помещения и снова идите с сад (N). Дерните за рычаг лифта (PULL EMERGENCY LEVER) и немного подождите (WAIT). Появится старый человек и даст Вам ключ, после этого выйдите из сада и положите на пол ключ (DROP MAINTENANCE KEY). Вернитесь снова в сад и услышите историю жизни этого человека. Выслушав его рассказ, выйдите из сада и поднимите ключ (TAKE MAINTENANCE KEY).

Для полного счастья Вам необходимо оружие. Подойдите к лифту (можно подняться вверх (UP) на уровень BABE или спуститься вниз (DOWN) на уровень TANYA) и спуститесь вниз. Пройдите на север (N), пока не упретесь в часового и зайдите в хранилище (W). На столе лежит ружье, которое Вы взяли (TAKE GUN), но с ним невозможно выйти из хранилища. Вы открыли решетку подаренным ключом (OPEN VENT COVER WITH MAINTENANCE KEY) и нажали на кнопку вызова (PUSH SMALL BUTTON). Подождав немного (WAIT), Вы увидели робота с коробкой. Положите в нее ружье (PUT GUN IN ROBOT WASTE BOX) и спокойно выходите со склада (OUT). Найдите комнату T20 (S-E) и, подойдя к решетке, откройте ее (OPEN VENT COVER), нажмите на кнопку и дождитесь робота (PUSH SMALL BUTTON). Возьмите из коробки ружье (TAKE GUN), теперь Вы можете защитить себя. До назначенных 3 часов осталось мало времени, так что можно подождать.

В назначенное время появится инструктор Корпорации HECTOR GOMEZ и расскажет Вам, как работать с переносным компьютером, а также о планах Кор-

порации и Вашем задании. Вы получите взамен Вашего белого значка голубой. Еще Вы узнаете, что Вам необходимо исследовать шесть мест, коды которых обнаружены на базе, эти коды уже введены в Ваш значок, а также, где находится стоянка космических кораблей. После этого разговора пройдите к лифту и поднимитесь на нем на уровень DOG.

До 20.00 еще достаточно времени и Вы решили немного погулять. Зайдите в офис к девушке и поднимитесь наверх (UP). Вы попали в комнату по перемещению в виртуальную реальность VR COMMSET. Мужчина, сидящий там, расскажет Вам о работе устройства и попросит прервать программу, в которой появился вирус, и введет ее код. Вам необходимо сесть на кушетку (SIT ON COUCH) и надеть воротник (WEAR COLLAR), после этого нажмите кнопку для включения устройства (PRESS POWER BUTTON) и перенеситесь в виртуальную реальность на лазурный берег моря к стойке бара. Чтобы прервать программу, необходимо взять напиток со стойки (TAKE FROSTED GLASS) и предложить его выпить бармену (GIVE FROSTED GLASS TO BARTENDER). Такую операцию нужно проделать несколько раз, пока бармен не напьется и не упадет на стойку. Тогда возьмите еще раз напиток (TAKE FROSTED GLASS) и поставьте его на круг (PUT FROSTED GLASS ON SCANNER). Все выпитые барменом напитки вернутся назад, и таким образом Вы прервете программу и вернетесь в нормальный мир. Снимите воротник (TAKE OFF COLLAR) и, встав с кушетки (GET OFF COUCH), возьмите значок члена привилегированного клуба PEDROZA (TAKE MEMBERSHIP PIN). Спуститесь вниз (OUT) и выйдите из помещения (OUT) в коридор.

Зайдите в бар (E), пройдите дальше в казино (E). Там Вы увидите большую дубовую дверь, вход в клуб, войдите туда (E). Вы показали свой значок и стали членом этого клуба для богатых людей. Осмотревшись, Вы заметили дипломат, откройте его (OPEN DISPLAY CASE) и возьмите из него памфлет (TAKE PAMPHLET). Отройте входную дверь (OPEN NEAVY OAK) и, выйдя из клуба, пройдите через казино в бар BLUE HELL BAR. Садитесь на стул перед стойкой (SIT ON EMPTY SEAT) и ждите (WAIT) 20.00 - времени, когда назначена встреча. Когда подойдет THOM, закажет выпить для двоих. Возьмите стакан (TAKE DRINK) и поговорите с ним (TALK TO THOM SELDRIDGE). Когда выпивка закончится и он перестанет Вам рассказывать, закажите еще выпить. Для этого вставьте карточку в приемное отделение (PUT DEBIT CARD IN COUNTER SLOT) и закажите напитки (ORDER DRINK). Заказывайте выпить еще, когда опустеют стаканы. От THOM Вы узнаете, что он является экспертом корпорации. Он расскажет о расположении помещений на базе, что нужно сделать, чтобы получить зеленый значок для выполнения последующих заданий по секретной программе корпорации OPION, о которой Вы узнаете позже от руководства. А также даст памятку (MEMO) по этой программе и скажет, что в 22.00 придет TERRI, у которой Вы узнаете больше о программе. Когда все будет выпито, он покинет Вас.

Через некоторое время на стул рядом с Вами сядет NUBAR KAMALIAN, на груди которого висит необычного вида медальон. Закажите выпить для него (ORDER DRINK FOR NUBAR KAMALIAN), он поведает свою историю о том, как добыл этот медальон и его возможностях. Попросите у него этот медальон (ASK NUBAR KAMALIAN ABOUT MEDALLION). Он даст его Вам, но только если Вы победите в одной старой игре TRIVIA - вопросы и ответы. Зайдите в казино, первым будет играть он и наберет 7 очков из 10. Теперь Ваша очередь и Вы должны набрать больше, а то не будет у Вас медальона. Начинайте играть (PLAY TRIVIA GAME). Вам предложат выбрать одну из четырех тем:

1. HISTORY AND GEOGRAPHY.
2. ART AND ENTERTAINMENT.
3. SUENCE, ENGNEERING AND NATURE.
4. GAMES OF ALL KINDS.

Выберите одну из них и отвечайте на вопросы. Нужно выбрать правильный ответ из четырех предложенных. Ниже мы покажем правильные ответы по всем темам. Первая цифра - номер вопроса и вторая - номер правильного ответа:

1 тема	2 тема	3 тема	4 тема
1. - 3.	1. - 4.	1. - 3.	1. - 1.
2. - 2.	2. - 2.	2. - 2.	2. - 2.
3. - 4.	3. - 4.	3. - 4.	3. - 4.
4. - 2.	4. - 1.	4. - 1.	4. - 4.
5. - 3.	5. - 4.	5. - 1.	5. - 1.
6. - 1.	6. - 2.	6. - 3.	6. - 4.
7. - 2.	7. - 3.	7. - 2.	7. - 2.
8. - 4.	8. - 4.	8. - 4.	8. - 3.
9. - 1.	9. - 1.	9. - 3.	9. - 2.
10. - 4.	10. - 3.	10. - 4.	10. - 4.

Вы получили медальон, теперь можно возвращаться в бар и, устроившись поудобней на стуле, дожидатьсч 22.00, когда должна подойти девушка. Когда она придет, поговорите с ней (TALK TO TERRI NEILSON) и закажите выпить

(ORDER DRINK). Когда бармен принесет напитки, отдайте ей памятку от THOM (GIVE MEMO TO TERRI NEILSON). От нее Вы узнаете много об этой программе и о другом. В конце она напишет на листке свой номер телефона и попросит позвонить после выполнения задания. Когда она уйдет, встаньте со стула (GET OFF) и выходите из бара.

Пройдите к лифту и поднимитесь на уровень BABE. Идите на запад (W) в коридор B4. Спрячьтесь за деревянный ящик (ENTER CRATE) и ждите до 24:00. Вы увидите, как один очень странный человек откроет проход в стене и войдет туда, скорее всего, это проявление технологий HEECHEE. Когда он исчез, на полу остался лежать маленький листок бумаги. Выйдите из своего укрытия (GET OUT GRATE) и поднимите этот листок (TAKE SLIP OF PAPER). Посмотрите на него (READ SLIP OF PAPER) и Вы увидите пять цифр - какой-то код, с которым Вы решили разобраться после. Пройдите к лифту и, спустившись вниз, войдите в свою комнату, дождитесь 1.30 и ложитесь отдыхать (SLEEP).

На следующий день, когда Вы проснулись, встаньте с кровати (GET OFF BED) и возьмите все вещи, которые Вы выложили перед сном. Теперь можно отправляться в космическое путешествие. Выйдите из комнаты и, пройдя к лифту, поднимитесь вверх и идите на юг (S), пока не увидите агента, которая осуществляет допуск к космическим кораблям. Покажите ей свой значок (SHOW BLUE BADGE TO AGENT). Она проверит Ваш значок и даст разрешение пройти в док. Войдите внутрь (IN) и поднимитесь в свой корабль (IN). Сначала закройте входной люк (CLOSE CABIN HATCH), после этого возьмите скафандр (TAKE SPACESUIT) и наденьте его (PUT ON SPACESUIT). Вы готовы для полета, посмотрите на панель управления (LOOK AT CONTROL PANEL). Панель управления имеет следующий вид:

EXIT - выход в основную картинку;
COURCE CODES - код заданного для полета места, можно набирать самим с помощью стрелок вверх и вниз;
CODE - посмотреть коды планет;
VIEW - посмотреть вид планеты;
INFO - получить информацию о планете;
FLT GO - начать полет;
FLT RETURN - вернуться на GATEWAY;
LANDER ORBIT - подняться на орбиту посещаемой планеты;
LANDER LAND - приземлиться на искомую планету;

Перед Вами шесть кодов - это шесть мест, которые необходимо исследовать. Выберите первый (навести на него курсор и нажать ENTER) и, нажав на GO, летите в неизведанные миры. В первом задании Вы посетите пять аномальных явлений в космосе: BLACK HOLE, RED GIANT, FRAGMENTS, ANDROMEDA и NUBUL - и все время будете возвращаться назад. Чтобы полететь снова, Вы должны снова войти в док и на корабль, надеть скафандр и посмотреть на панель управления и выбрать следующий код. Шестым местом, куда Вы совершили перелет, была планета DAYAN 7 (может, сюда попадете и раньше, коды размешены в каждой игре по-разному).

Вы на орбите этой планеты, нажмите на кнопку LAND и совершите мягкую посадку на поверхность.

Вы проверили атмосферу планеты и приняли решение выйти из корабля: откройте люк (OPEN SHIP CABIN) и спуститесь вниз (OUT). Идите на север (N), вы пришли к возвышенности, вверху которой виднелась пещера, но Вы не можете туда попасть - она очень высоко. Исследуйте планету - может, что-то и найдете. Пройдите на запад (W), пока не увидите груду камней, поднимитесь по ним вверх (N) и идите на восток (E) два экрана. Перед собой Вы увидели большой камень и столкнули его вниз (PUSH LARGE ROCK). Вернитесь назад к пещере (W-W-S-E-E). Теперь можно подняться по камням в пещеру, войдите в нее (N). Вы поразились от увиденного- перед Вами постройки древнего народа. Идите все время на восток (E), пока не попадете в комнату, в центре которой на постаменте находится коробочка из технологий HEECHEE. Возьмите ее (TAKE METAL BOX) и выходите из этого места. Пройдите в кораблю (S) и поднимитесь на него (IN). Закройте люк (CLOSE CABIN HATCH) и посмотрите на панель управления (LOOK AT CONTROL PANEL). Нажмите на кнопку ORBIT и Вы подниметесь над планетой, а теперь жмите RETURN, чтобы вернуться на GATEWAY. В дальнейшем мы не будем повторять команды для взлета и посадки. На базе Вас встретят и дадут премию в 25000$ за найденную установку HEECHEE.

Пройдите к лифту и, спустившись вниз, пройдите к себе в комнату, посмотрите на записку от TERRI (READ NAPKIN) и запомните номер телефона. Вставьте карточку в приемное устройство и позвоните по этому номеру (меню 6). Спросите ее о программе ORION, она Вам назначит встречу через полчаса в баре. Выходите из комнаты, идите в бар и садитесь на стул, ждите девушку. Когда она придет, поговорите с ней: она скажет Вам, что хорошо справились с первой зада-

чей, и предложит Вам завтра в 9.00 быть в комнате T52 на уровне TANYA для получения нового задания. Вернитесь к себе в комнату и ложитесь отдыхать (SLEEP).

На следующий день, проснувшись, вставайте с кровати и возьмите все вещи, выложенные вчера перед сном (выкладываете автоматически). Выйдите из комнаты и, пройдя к лифту, спуститесь вниз, пройдите на юг (S) и зайдите в комнату T52 на западе (W). Вас в 9.00 встретил LEONARD WORDEN, от него Вы получите зеленый значок с новыми кодами, а также информацию о новом задании: прибыть на планету, отключить устройство и как это сделать. После разговора выходите из комнаты и пройдите на юг к космическим кораблям (S). Входите в док, агент проверит Ваш значок и пропустит внутрь. Поднимитесь на корабль и, закрыв люк и надев скафандр, посмотрите на панель. Вы увидите новый код, наберите его и, взлетев, отправляйтесь к новым приключениям. Приземлитесь на планету и, открыв люк, выходите из корабля.

Пройдите на восток (E) и немного на юг (S) - к берегу озера. Подождите (WAIT) немного, пока не появится шестиногая саламандра. Возьмите ее с собой (TAKE SALAMANDER). Вернитесь назад к дороге и, пройдя на северо-восток (NE) к куполу HEECHEE, спрячьтесь за камень (W) так, чтобы Вас не видели, и ждите. Когда прозвучат три телеметрических сигнала, появятся местные жители планеты. Внимательно наблюдайте за ними и Вы узнаете, как с помощью металлического цилиндра попасть внутрь и что там делать.

Когда они уйдут, выйдите из своего укрытия (E) и вернитесь к озеру (SW-S). Подождите, когда снова прозвучат три сигнала и идите в деревню MUTZ'S VILLAGE этих существ (N-E). Войдите в хижину их предводителя CHIEF'S HUT (IN) и, спустившись в подвал хижины (DOWN), ждите, пока наверху не зайдут в дом и выйдут из него. Выйдите из подвала (UP) и положите в стеклянный сосуд саламандру (PUT SALAMANDER IN TANK). Подождав немного (WAIT), Вы увидите, как саламандра выскочила из сосуда, держа в зубах металлический цилиндр. Выйдите из хижины (OUT) и вернитесь снова к озеру (W-S), там на камнях увидите этот цилиндр, который необходимо взять (TAKE METAL CYLINDER). Теперь можно снова идти к куполу (N-NE-N), там Вы увидели отверстие, в которое Вы решили поместить добытый цилиндр (PUT METAL CYLINDER IN DOME SLOT). Перед Вами пять цифр и нужно набрать код 44325, чтобы попасть внутрь купола.

Внутри возьмите три компонента разных цветов (TAKE BLUE PRAGER FAN, TAKE RED PLAGER FAN, TAKE YELLOW FAN). Поднимитесь вверх на платформу (), Вы должны поставить эти компоненты в свои места в механизме HEECHEE. Цветные квадратики внизу означают, какой компонент необходимо вставить в слот, а цвет этого слота указан вверху на крышке. В нашей игре расстановка была следующей: PUT BLUE PRAGER FAN IN RED SLOT, PUT YELLOW FAN IN BLUE SLOT, PUT RED PRAGER FAN IN YELLOW SLOT. Вы сделали свое дело, теперь вернитесь к своему кораблю (OUT-OUT-S-SW-W) и, взлетев над планетой, вернитесь на станцию GANEWAY. Вы получили приличное вознаграждение. На этом первая часть закончилась и Вы приступаете к прохождению второй и более интересной части этой игры.

ЧАСТЬ 2: OTHER WORLDS

Вы снова в своей комнате, вставьте карточку в приемное устройство (PUT DEBIT CARD IN PV SLOT) и просмотрите поступившие новые сообщения. Вас приглашают посетить комнату для загара под ультрафиолетом в приватном клубе PEDROZA. Выйдите из комнаты м следуйте туда (E-E-E-N). Там Вы найдете человека PEDROZA LOUNGE, помощника президента Корпорации, который предложит Вам выполнить новое задание, за которое Вы сможете получить 25000000$, Вы должны включить генераторы в четырех разных планетах вселенной. Выслушав его, выходите из клуба и бара и зайдите в офис (S-W-W-W-NW). Вас пригласят зайти в комнату для совещаний.

Вас встретит Mr. WORDEN, который представит свою помощницу YUNG SEON. Из всего разговора Вам необходимо понять, как можно включить защитные генераторы, а также много полезной информации о планетах, еще в Ваш значок введут четыре новых кода этих планет. После продолжительной беседы выходите из офиса, но сначала откройте дверь кабинете (OPEN BOARD ROOM). Когда Вы выйдете, найдите местный музей (OUT-SE-S-S) и войдите туда.

Там Вы увидели устройство HEECHEE - оригинальную вилку, которую нужно взять, но она под сигнализацией. Но что-то необходимо делать. Сначала положите свой медальон в устройство для воспроизводства голограммы, находящееся справа (PUT YOUR MEDALLION ON HEECHEE DEVICE). Возьмите вилку (TAKE TUNING FORK) и не обращайте внимание на сигнал тревоги, но делайте все очень быстро. Положите оригинальную вилку в устройство HEECHEE, куда положили медальон (PUT TUNING FORK IN HEECHEE DEVICE). Вы получили голограмму этой вилки, возьмите ее (TAKE HOLOGRAM) и положите ее на место настоящей вилки (PUT HOLOGRAM IN PEDESTAL). Сигнализация отключится и

Вы можете спокойно взять настоящую вилку из устройства справа (TAKE TUNING FORK). Выходите из музея и идите в док к своему кораблю, чтобы следовать в новые миры для выполнения задания (N-N-N-DOWN-TANYA-S-S).

Вы прошли агента, который проверил Ваш значок, и зашли в док. Поднимитесь на корабль (IN) и, надев скафандр, посмотрите на панель управления. Вы увидите четыре новых кода, наберите первый из них и взлетайте с базы и летите к планете. Достигнув ее, приземлитесь и, открыв люк, выйдите из корабля (OUT).

На планете видите люк, на котором лежит призма и куб, а впереди арка. Вам необходимо решить задачу открывания люка и спуститься вниз. Для этого поднимите с люка треснувшую призму (TAKE CRACKED PRISM) и выбросите ее (THROW CRACKED PRISM), она Вам больше не пригодится. Войдите в арку (W) и Вы окажетесь в комнате, возьмите там темный испорченный куб (TAKE DARK CUBE) и также выбросите его (THROW DARK CUBE) за ненадобностью. Возьмите также с постамента кристально чистую призму (TAKE CLEAR PRISM). Выйдите из комнаты (E) и положите на люк эту призму (PUT CLEAR PRISM IN DIAMOND TRAY). Становитесь на этот люк (STAND ON METAL DISK). Вы окажетесь в подземном городе.

Войдите в здание, стоящее впереди (OUT). На полу копошится множество жуков, поймайте одного из них (CATCH BEETLE). Выйдите из здание и становитесь на диск, чтобы подняться наверх (STAND ON METAL DISK). Возьмите с люка призму (TAKE CLEAR PRISM), а также светлый куб (TAKE BRIGHT CUBE) и, сойдя с люка (GET OFF METAL DISK), снова войдите в арку. Положите сначала призму на место (PUT CLEAR PRISM ON DIAMOND TRAY), а потом куб (PUT BRIGHT CUBE ON SQUARE SOCKET). Таким образом Вы открыли окно, закрывающее треугольную большую пирамиду, но ее не так просто взять. Сначала положите жука рядом с этой пирамидой (PUT BEETLE ON OVAL TRAY) и после этого возьмите пирамиду (TAKE BLACK PYRAMID). Заберите с постамента призму (TAKE CLEAR PRISM) и куб (TAKE BRIGHT CUBE) и выйдите из здания (E). Положите эти два предмета на люк (PUT CLEAR PRISM ON DIAMOND TRAY), (PUT BRIGHT CUBE ON SOCKET) и, встав на него (STAND ON METAL DISK), войдите снова в город.

Зайдите в здание (UP), Вы увидите пульт для включения генератора, который защищен электромагнитным полем, его необходимо отключить. Идите дальше в дверь (NE). Вы увидите разноцветные двери и в этом лабиринте комнат Вы должны отыскать металлическую подставку. Из комнаты есть только один выход, Вы должны найти его, пытаясь идти в разные стороны и так далее. В нашем случае мы нашли подставку, следуя следующим маршрутом: (SE-E-NW-S-W-SE-N-). Найдя подставку, положите на нее пирамиду (PUT BLACK PYRAMID ON METAL STAND) и выходите из этого лабиринта (S).

Защита отключена и теперь можно включить генератор. Для этого поверните переключатель (TURN POWER KNOB), дерните за рычаг (PULL DEPLOY LEVER) и нажмите на кнопку (PUSH ACTIVATE BUTTON). Вы увидите, как в небо поднимутся четыре колонны и включится защитный генератор на планете в виде голубого свечения. Посмотрев на свою работу, выйдите из дома и, став на диск (STAND ON METAL DISK), поднимитесь наверх, сойдите с диска (GET OFF METAL DISK) и войдите на корабль (IN). Закройте дверь и, взлетев над планетой, возвращайтесь назад на базу GATEWAY. По прибытии Вы получите первую большую премию в 5000000 $.

Но это только первый генератор, осталось еще три. Заходите в док и, сев в корабль, наберите следующий код и летите на планету, где будет еще сложнее, потому что на ней все животные хотят съесть Вас и нужно быть очень осторожным, не помешает проверить, на месте ли оружие.

Приземлившись, откройте люк и выходите (OUT). На дереве висит плод, который необходимо взять (TAKE POD). Идите на восток (E). Эта планета кишит маленькими злобными жуками, которые так и хотят забраться к Вам под шлем. Как только какой-то подберется к Вам очень близко, сбросьте его (THROW WORM)(как только появится надпись WORM). Подождите немного и Вы увидите вдалеке за кустами огромного жука, выстрелите в него (FIRE GUN AT SPIDER). Он приблизится к Вам, но его обязательно надо пристрелить (SHOOT SPIDER). Когда он упадет, быстро отбегите от него на запад (W), чтобы он не привалил Вас. Вернитесь назад (E) и поднимите брошенное в спешке ружье (TAKE GUN).

Идите на восток (E), Вы увидите озеро, в котором плавает чудище- мимо проходить небезопасно. На Вас снова залез жук, возьмите его и бросьте в воду (THROW WORM IN SWAMP). Прилетит птеродактиль и начнет сражаться с чудовищем в воде и победит его. Вы можете пройти спокойно дальше на восток (E). Следующее препятствие - это круглые деревья с ядовитыми шипами, один торчит в дереве, выдерните его (TAKE SPIKE). Бросьте плод на землю (THROW POD IN FIELD), прибежавшая крыса захочет полакомиться и наткнется на дерево с шипами и погибнет. Поднимите отравленную крысу (TAKE RAT) и идите снова на восток (E).

На этой планете обитают одни монстры - перед вами громадная змея. И тут Вы вспомнили об отравленной крысе и решили дать ее змее (GIVE RAT TO SNAKE). Попробовав такого кушанья, она отключится и не будет Вам мешать. Откройте дверь в башню (OPEN DOOR) и войдите туда (IN). На панели управления Вы увидели маленькое зеленое животное. Попробовав повернуть переключатель (TURN POWER KNOB), Вы увидели, как маленькое животное превратилось в огромного монстра и закрыло всю панель. Попробуйте проткнуть его шипом (PUT SPIKE IN PUFFERSLUG). У Вас все получилось, монстр взорвался и открыл доступ к панели. Теперь необходимо включить генератор.

Для этого поверните переключатель (TURN POWER KNOB), дерните за рычаг (PULL DEPLOY LEVER) и нажмите на кнопку (PUSH ACTIVATE BUTTON). Вы увидите, как в небо поднимутся четыре колонны и включится защитный генератор на планете в виде голубого свечения. Посмотрев на свою работу, выйдите из башни и идите все время на запад (W), пока не достигните корабля. Войдите в него и, взлетев, вернитесь на базу в GATEWAY. По прибытии Вы получите еще 5000000 $, осталось еще половина дела - два генератора. Снова идите в док и, сев в корабль, наберите третий код и летите на планету, которая будет еще сложнее.

Прилетев на планету, откройте люк и выйдите из корабля. Вы сели на небольшую площадку посредине водного пространства. В любое место на планете можно попасть из POND пруда, для этого от корабля пройдите на северо-восток (NE). Теперь север (N), на камне у озера лежит маленький камень, который необходимо взять (TAKE SMALL STONE). Вернитесь назад (S) и, пройдя на восток (E), выйдите на опушку леса. Пройдя вправо (E), Вы увидите пещерного человека, собирающего ягоды. Сделаем одно предупреждение: нельзя, чтобы этот человек изгонял Вас со своей территории, для этого необходимо ходить только в нужном направлении, в определенное время и набирать правильные команды,можно после этого начинать игру сначала. Еще одно - лучше всего немного походить по планете до 4.00, Вы увидите великолепный сон, который Вам поможет в дальнейшем в поисках генератора.

Последите за пещерным человеком (WAIT). Набрав корзинку ягод, он уходит к себе. Но заметьте, что один раз он уходит к себе в пещеру на северо-восток (SOUNTHEASTER, SE), а на следующий раз на север (NORTHERN, N) к себе в дом. В дальнейшем мы будем говорить, куда пошел человек и куда должны пойти Вы.

Когда снежный человек пойдет в пещеру (E), Вы быстро пройдите на восток и войдите в его хижину (N). Внутри возьмите чашку с пола (TAKE WOODEN BOWL) и, выйдя из хижины (S), вернитесь назад (W-W) на опушку леса. Вам необходимо найти сонные ягоды, чтобы хоть на время усыпить человека, для этого нужно пройти на пруд (W) и дальше к полянке с ягодами (NW).

Но, посмотрев на чашку (LOOK AT WOODEN BOWL), Вы обнаружили, что она с дыркой. Чтобы закрыть прореху, положите в чашку маленький камень (PUT SMALL STONE IN WOODEN BOWL). Наберите ягод (TAKE RIPE BERRIES) и возвращайтесь в лес, где человек собирает ягоды (SE-E-E). В первое посещение Вы не заметили в этом месте виноградную лозу и длинную палку, эти вещи Вы заметили сейчас, возьмите их (TAKE LONG BRANCH) (TAKE STRONG VINE). Теперь все нужно делать быстро и точно. Если Вы увидели сон, следите за человеком и, когда он пойдет в пещеру (SE), идите вправо (E) и, войдя в хижину (N), положите чашку с ягодами на пол (DROP WOODEN BOWL) и выходите из хижины на поляну (S-W). Дождавшись, когда снежный человек пойдет в хижину (N), не теряя времени, пройдите вправо (E). После следуйте на юго-восток (SE), Вы перед пещерой. Войдите внутрь (N). Перед вами пещера с великолепными кристаллами, а посредине большой жук, охраняющий их. Сбейте его палкой (HIT SHARD WITH LONG BRANCH) и подберите его останки (TAKE SHARD) с кусочками бриллианта. Выходите (OUT) и пройдите назад на опушку леса (NW-W-W). Идите на юг к озеру, там помойте останки жука (PUT SHARD IN WATER), Вы получите великолепный кристалл (CRYSTAL), но запомните, что нельзя заходить в POND, а то останки утонут.

Возвращайтесь назад к пещерному человеку (N-E-E), если его нет, дождитесь. Он не прогоняет Вас, а только пристально смотрит на кристалл. Набросьте на него виноградную лозу (TIE HAIRY BEAST WITH STRONG VINE) и ведите за собой. Но только не заходите в POND, а то он испугается воды и убежит и Вам снова придется идти за ним. Вам необходимо найти дамбу (DIKE) и подняться наверх. Маршрут следующий: сначала пройдите на опушку леса (W-W), а потом (N-W-W-S-E).

И вот Вы на месте, снежный человек стал перед большим камнем. Возьмите кристалл и бросьте его в воду (THROW CRYSTAL IN WATER). Когда грозный снежный человек поднимет камень, быстро пройдите на восток (E). Через некоторое время, посмотрев еще один сон, Вы переместитесь на пульт управления. Теперь можно включить еще один генератор.

Поверните переключатель (TURN POWER KNOB), дерните за рычаг (PULL DEPLOY LEVER) и нажмите на кнопку (PUSH ACTIVATE BUTTON). Вы увидите, как в небо поднимутся четыре колонны и включится защитный генератор на планете в виде голубого свечения. Посмотрев на свою работу, выйдите с пульта управления (OUT) и идите к кораблю (SW). Войдите в него и, взлетев, вернитесь на базу в GATEWAY. По прибытии Вы стали богаче еще на 5000000 $. Осталось включить последний генератор. Снова идите в док и, сев в корабль, наберите последний код и летите на планету, похождения на которой будут самыми трудными.

На планете откройте люк и выходите. Пройдите в пещеру, находящуюся на западе (W), и возьмите там кирку (TAKE RUSTY PICKAXE). Выйдите оттуда (OUT) и пройдите на юг (S), Вы выйдете к крутому берегу реки и внизу увидите металлический предмет, который необходимо достать. Вернувшись назад (N), идите к горам (NE). Пройдя на юго-восток (SE), вы увидите останки корабля такого же, как и у Вас, а на дереве висит деревянный свисток, который необходимо взять (TAKE WOODEN WHISTLE). Вернитесь назад (NW) и, пройдя на северо-запад (NW), Вы встретите человека, который представится Вам как ROLF BECKER, о котором Вы уже слышали. Пожмите ему руку (SHAKE HANDS WITH BECKER) и подарите журнал о жизни на базе (GIVE MAGAZINE TO BECKER). Поговорите с ним, попросите помощи в Вашем деле, на что он только рассмеется и пригласит Вас к себе в дом.

Когда он уйдет, идите на север (N) к дереву на обрыве (MEADOW) и еще на север (N) к горам (CLIFF TRAILHEAD). Оттуда пройдите на северо-восток (NE) к подвесному мосту, над которым летает птеродактиль и не пропускает Вас. Свистните в найденный свисток (BLOW IN WOODEN WHISTLE), и птичка упорхнет. Пройдите через мост и попадете в дом к ROLF. Вы увидели панель управления, но под ней ничего нет, этот человек использовал детали для себя. Спросите его об обстановке в доме (ASK BECKER ABOUT STAND). Он начнет Вас спрашивать о музыке, на все вопросы отвечайте (YES). Он начнет играть на барабане, слушайте эту игру (WAIT) и, когда он закончит, посмотрите на панель (LOOK AT CONTROL PANEL), но маленький динозаврик, сидящий там, не дает это сделать. Выходите из дома (NW). Идите к реке RIVER TRAILHEAD (SW-S-SW) и возьмите там плуг (TAKE TILLER). Пройдя на север (N), Вы попадете в сад, который разводит ROLF, возьмите оттуда металлический горшок (TAKE METAL PAIL) и красные листья с растения (TAKE RED LEAVES). Возвратитесь в дом мужчины (NE-NE-SE) и положите листья на пол (DROP RED LEAVES). Динозаврик покинет свое место и набросится на листья. Возьмите маленький коврик с панели (TAKE SMALL MAT) и положите его на пол (DROP SMALL MAT) для динозавра. Попросите у ROLF плот для путешествия по реке (ASK BECKER ABOUT RAFT) и на все вопросы отвечайте (YES). После разговора он поднимется, чтобы пойти с Вами. Отдайте ему плуг (GIVE TILLER TO BECKER) и, выйдя из дома, идите к плоту на реке RIVER SHORE (NW-SW-W).

Становитесь на плот (STAND ON RAFT) и попросите человека взойти на него тоже (ASK BECKER TO STAND ON RAFT), чтобы помочь в управлении. Спустите плот на воду (LAUNCH) и гребите, пока это возможно (BAIL). Но вот приблизились к водопаду и вышли на берег. Поднимитесь наверх (NW-NW), но тут Вам очень захотелось спать, если не отдохнуть, можно погибнуть. Спать можно в доме ROLF и на корабле. Идите к кораблю (SE) и, войдя внутрь, ложитесь отдыхать (SLEEP). Отдохнув, выйдите с корабля и подберите вещи, которые Вы оставили: свисток, кирку и горшок. Идите к мосту перед домом (NE-NW-N-N-NE) и возьмите веревку перед мостом (TAKE COIL OF ROPE). Теперь вернитесь к дереву (SW-S) и привяжите веревку к нему (ATTACH COIL OF ROPE). Спуститесь вниз по веревке (E) и со дна ущелья поднимите линзу (FOCAL LENS).

Вернитесь к дому мужчины (N-NE-SE) и положите эту линзу в футляр на панели (PUT FOCAL LENS IN LENS HOUSING). Теперь Вы нашли место, которое Вы видели недалеко от LANDING PAD возле реки RIVER TRAILHEAD. Идите туда (NW-SW-S-S-W-SW) и выкопайте киркой, ударив три раза, яму в этом месте (DIG PIT WITH RUSTY PICKAXE). Сделав это, на дне увидите алмаз, который Вы взяли (TAKE ORE) и вернулись назад к дому ROLF (NE-E-N-N-NE-NW). Войдя внутрь, спросите его о футляре (ASK BECKER ABOUT LENS HOUSING), а также о драгоценном камне (ASK BECKER ABOUT VERMACULITE). Услышав ответ, дайте ему этот алмаз (GIVE VERMACULITE TO BECKER). Он быстро покинет дом и Вы должны следовать за ним по пятам . В саду он отдаст Вам оптический прибор LENS COVER. Вернитесь снова в дом и вложите этот прибор в футляр (PUT LENS COVER IN LENS HOUSING), осталось найти несколько недостающих элементов. Выйдите из дома, вернитесь снова в сад и поднимитесь наверх в дом на дереве (IN). Внутри откройте ящик стола (OPEN WOODEN DESK). Возьмите из него разрядник (TAKE DISCHARGER) и кронциркуль (TAKE CALIPERS). Спустившись вниз, следуйте на место крушения корабля (SE-SE-SE).

Сначала откройте ящик (OPEN CRIB) и возьмите оттуда гаечный ключ (TAKE GROMMET WRENCH) и фаузер (TAKE FLANGE DEFUSER). Передвиньте громмвет с помощью гаечного ключа (REMOVE GROMMETS WITH GROMMET WRENCH) и отверните цоколь (UNSCREW CYLINDER CAP). Теперь необходимо поменять провода. Прикрепите голубой зажим к пирамидальному аноду (ATTACH BLUE CLIP TO PYRAMID ANODE) и серый зажим - к четырехгранному аноду (ATTACH GRAY CLIP TO TETRA ANODE). Присоедините заземление с помощью дефузера (REMOVE CONNECTOR WITH FLANGE DEFUSER). Переставьте кабели с помощью кронциркуля (REMOVE ACTUATOR CORE WITH CALIPERS) и возьмите это устройство (TAKE ACTUATOR CELL). Вернитесь назад в дом ROLF (NW-NW-NW-E-N-NE) и положите получившееся устройство в футляр (PUT ACTUATOR CELL IN LENS HOUSING). Панель управления исправлена, можно включать генератор.

Поверните переключатель (TURN POWER KNOB), дерните за рычаг (PULL DEPLOY LEVER) и нажмите на кнопку (PUSH ACTIVATE BUTTON). Вы увидите, как в небо поднимутся четыре колонны и включится защитный генератор на планете в виде голубого свечения. Включив последний генератор, выходите из дома и возвращайтесь на корабль (NW-SW-S-S-SE-SW). По дороге Вас встретит мужчина и попросит взять его с собой на базу, Вы согласитесь (YES). Войдите в корабль и, взлетев, вернитесь на базу в GATEWAY. По прибытии Вы получили последние 5000000 $ и еще 1000000$ за возвращение BECKER. На этом вторая часть закончилась и начинается третья.

ЧАСТЬ 3: ENDGAME

Выйдя из корабля, Вы отправились в комнату заседаний для получения новых заданий. Вам необходимо найти глобус, расположенный где-то на базе GATEWAY. Выйдите из комнаты (OUT-OUT-W), пройдите по коридору к лифту (N), поднимитесь вверх (UP) на уровень BABE и пройдите на запад (W) в коридор D4. Посмотрите на лист бумаги (READ SLIP OF PAPER) и запомните эти цифры. Используйте вилку (HIT TUNING FORK), от ее звука откроется щель. Вставьте туда эту вилку (PUT TUNING FORK IN BLISTER). Вы увидите наборное поле с цифрами, нажимая на нужные, наберите код, прочитанный на листе бумаги (в нашем случае 53431). Откроется секретная дверь, войдите туда (ENTER PORTAL). Вы увидели золотую кнопку и решили нажать на нее (PUSH GOLD BUTTON). Постамент открылся и Вы взяли оттуда серебряный глобус (TAKE SILVER SPHERE). Выйдите и возвращайтесь в зал заседаний (E-DOWN-S-NW-W). Вы получите инструкции по выполнению нового задания полностью. Вам необходимо избавить людей базы от компьютерного вируса, который внедрился в виртуальную реальность, имя программы DEEP PSYCH.

Выйдя из комнаты, поднимитесь наверх (UP) в VR TERMINAL. Сев на кушетку (SIT ON COUCH), Вы услышите от мужчины инструкции и в конце разговора получите пароль этой программы на сегодняшний день (в нашем случае это было слово POWDER). Установите переключатель на программу DEEP PSYCH (TURN SWITCH TO DEEP PSYCH). Наденьте воротник (WEAR COLLAR) и наберите пароль для входа в программу (TYPE и выберите нужное слово). Нажмите на кнопку питания (PUSH POWER BUTTON).

Когда Вы прибыли на место, то увидели настоящую преисподню с чертом. Перепрыгните через начавшую образовываться трещину (JUMP CRACK). Подождите, пока черт от страха не будет лезть на дверь, тогда подсадите его (LIFT DEMON). Вы сделали все, что нужно, и вернулись в настоящий мир. Снимите воротник TAKE OFF COLLAR) и, встав с кушетки, выйдите из комнаты и идите в док к космическим кораблям (OUT-OUT-N-DOWN-S-S). Когда агент проверит Ваш значок, войдите в док и поднимитесь на корабль. Посмотрев на панель, наберите последний появившийся код и следуйте в это место.

Прибыв на место, откройте люк и спуститесь вниз (DOWN). Вы попали в интересное место. Нажмите на кнопку в центре круга (PUSH BIG BUTTON). Возьмите из открывшегося окошка воротник (TAKE COLLAR) и наденьте его (WEAR COLLAR). После этих приготовлений дотроньтесь до глобуса (TOUCH GLOBE). Появится голубой осел, просмотрите его сообщение, довольно-таки длинное, содержательное и полезное при нахождении на этой планете. Вы попали на корабль GUARDIAN. Идите на восток (E) и нажмите на педаль (PRESS PEDAL). Теперь дотроньтесь до еще одного глобуса (TOUCH GLOBE). Вас поприветствует очень привлекательная девушка и пригласит войти внутрь на большой прием, она Вам даст местную кредитную карточку. Мы должны сообщить Вам, что все это ненастоящее, это мнимая реальность. Но существует и настоящая реальность, все, что Вам необходимо сделать,- это изменить программу.

Пройдите вправо в игровой зал. Вам необходимо сыграть в игру: мячом сбивать кегли и выиграть больше 100 $. Не бойтесь - в этой игре Вы всегда побеждаете. Вставьте кредитную карту в приемное отделение (PUT CREDIT CARD IN SLOT) и, взяв мяч (TAKE BALL), бросьте его по кеглям (THROW BALL). Чтобы

узнать, сколько у Вас денег, нужно посмотреть на кредитную карточку (LOOK AT CREDIT CARD). Набрав необходимую сумму, пройдите влево (W) и на север (N).

Для начала поцелуйте милую девушку (KISS WOMAN). После нажмите на педаль (PRESS PANEL) и закажите для нее выпить, для этого вставьте карточку в приемное отделение (PUT CREDIT CARD IN SLOT). Покажите карточку мужчине, сидящему за карточным столом (SHOW CREDIT CARD TO FLINT). Он проверит Вашу кредитоспособность и пригласит за стол. Пройдите запад к столу (W). Вставьте карточку в слот (PUT CREDIT CARD IN SLOT) и начинайте игру (PLAY). Перед Вами пять карт для игры в покер, у Вас всегда будет хорошая комбинация, так что делайте максимальные ставки (BET и выберите нужную). Когда Вы выиграете большое количество денег, где-то порядка 3000$, бросьте карты на стол (THROW PLAYING CARDS ON POKER TABLE). И Вы переместитесь в еще одну иллюзию - теперь в преисподнюю к чертям. Самый главный из них объяснит, что необходимо делать, и Вы окажетесь перед трехглавой гидрой.

Возьмите меч, лежащий впереди (TAKE RUSTY SWORD). Идите на юг (S) все время по дороге, а вокруг множество чертей. Но на Вас накинут сеть (появится надпись ROPE NET). Остановитесь и два раза разрежьте веревку своим мечом (CUT ROPE NET WITH RUSTY SWORD), и черти бросят Вам мешок. Теперь быстро возьмите мешок (TAKE SACK) и сеть (TAKE ROPE NET) и продолжайте движение на юг (S), пока снова не придете к гидре. Наберите в мешок золу (FILL SACK WITH ASHES) и вернитесь на север (N). Ждите (WAIT), пока не услышите шум (будет такая надпись: You hear a scuffle upon the stalagmite sheff, accompanied by on giggle), бросьте мешок с золой (THROW SACK ON STUMP). Вы увидите мать главного черта, у нее на руке кольцо. Накиньте на нее сеть (THROW ROPE NET ON DEMON) и, пока она оторопела от изумления, снимите с нее кольцо (TAKE RING). Наденьте его (WEAR RING) - это сделает Вас невидимым. Поднимите мешок (TAKE SACK) и идите на север (N) в комнату с зеркалами. Наденьте мешок на статую под именем AESHMA (PUT SACK ON AESHMA). Подождите (WAIT), пока статую не наполнит полностью волшебной пылью мешок (когда дадут дополнительные очки) и, сняв мешок со статуи (TAKE SACK), идите на юг к трехглавой гидре (S). Осталось сделать последнее в аду - это бросить мешок с волшебной пылью на гидру (THROW SACK ON HYDRA).

В мгновение ока Вы перенеслись на базу GATEWAY в бар, но это тоже не настоящая реальность, а мнимая. Но нужно выполнять задание и здесь.

Выйдите из бара и, зайдя к себе в комнату, ложитесь и отдыхайте (SLEEP). С утра проснувшись, возьмите все вещи и, вставив карточку в слот (PUT DEBIT CARD ON PV SLOT), прочитайте новое задание по прерыванию еще одной программы. Взяв назад карточку, выходите из комнаты и отправляйтесь в комнату с VR TERMINAL, где возьмите учебник (TAKE VR MANUAL), который можно прочитать при ультрафиолетовом цвете. Выйдите и пройдите через бар и казино в клуб, зайдите в комнату для загара (N). Прочитайте там этот учебник (READ MANUAL). Вы увидите тридцать слов, каждое слово соответствует своему дню. Посмотрите, какой сегодня день, и запомните это слово. В нашей игре слово было MEMBRANE. Выйдите оттуда и возвращайтесь снова в комнату с VR TERMINAL.

Внутри наберите пароль, соответствующий сегодняшней дате из учебника (TYPE и выберите нужное слово). Садитесь на кушетку (SIT ON COUCH) и надевайте воротник (WEAR COLLAR). Нажмите на кнопку для включения питания (PRESS POWER BUTTON). Вы войдете в программу и увидите, как голубой ослик исправит эту последнюю в этой игре программу.

Вы вернетесь к себе на базу GATEWAY, Вас встретили большой премией в 25000000 $. Вы стали известным разведчиком и Вас ждут дальнейшие интересные и увлекательные приключения. В конце будет показано, сколько Вы заработали в этой игре очков из 1600 возможных.

HEART OF CHINA

Фирма - Dynamix. Год выпуска - 1992.
Монитор - VGA. Размер - 8,4MB.

В одной из провинций Китая в деревне CHENGDU молодая девушка KATE LOMAX, сестра-милосердия из Красного Креста, помогает местным жителям. Она оказывает им посильную медицинскую помощь. Но вот в один из прекрасных дней ее похитил один из военноначальников местного князя TONG. Ее отец, мистер E.A. LOMAX, нанимает Вас "LUSKY" JAKE MASTERS, чтобы разыскать ее в Китае и вернуть ему. Он дал аванс в 10000 долларов, обещав после выполнения задания еще 200000. И Вы отправляетесь на ее поиски, LOMAX также

сказал, что Вам может помочь ниндзя ZHAO CHI, проживающий в HONG KONG. Сев на корабль, Вы отплыли в Китай и через несколько дней вышли в порту города HONG KONG, с которого и начинаются приключения. Это все Вы сможете посмотреть после старта этой игры, если не будете нажимать никаких клавиш, что является предысторией этой увлекательной игры. Перед этим также будет показана информация о создателях.

Нажав на левую клавишу "мыши" или "SPACE", Вы увидите следующее меню:

CONTINUE - продолжить просмотр;
JUMP TO INTRODUCTION - пропустить информацию о создателях игры;
JUMP TO GAME - пропустить предысторию игры;
RESTORE GAME - восстановить ранее сохраненную игру;

Мы немного расскажем об управлении игрой и управляющем меню, которое можно вызвать в ходе игры. Управление осуществляется с помощью клавиатуры или "мыши". Нажатие левой клавиши мыши соответствует нажатию на клавиатуре клавиши "SPACE", а правая клавиша "мыши" соответствует "ENTER" на клавиатуре.

В ходе игры при переводе курсора вверх и нажатии левой клавиши "мыши" или, нажав на клавиатуре "ESC", Вы войдете в основное меню:

PLAY - возвратится в игру;
CONTROLS (F10) - параметры игры;
 DIFFICULTY - трудность игры;
  EASY - легкая; HARD - тяжелая;
 TEXT SPEED - время, через которое убираются надписи;
  SLOW - медленно; FAST - быстро;
 DETAIL LEVEL - уровень детализации;
  LOW - низкий; HIGH - высокий;
 VCR - выход в предыдущее меню;
 PLAY - возвратится в игру;
OPTIONS (F2) - опции игры;
 MOUSE ON/OFF (CTRL+D) - включение/отключение "мыши";
 SOUNDS ON/OFF (CTRL+S) - включение/отключение звука;
 MUSIC ON/OFF (CTRL+M) - включение/отключение музыки;
 VCR - выход в предыдущее меню;
 PLAY - возвратится в игру;
CALIBRATE - калибровка клавиатуры;
 BUTTON THRESHOLD (CTRL+C) - порог срабатывания;
  LONG - длинный; SHORT - короткий;
 MOUSE - калибровка "мыши";
  MOUSE SPEED - скорость передвижения;
  SLOW - медленная; FAST - быстрая;
  CALIBRATE - выход в предыдущее меню;
  PLAY - возвратится в игру;
 VCR - выход в предыдущее меню;
 PLAY - возвратится в игру;
FILES - работа с файлами;
 SAVE (F5) - сохранить игру;
 RESTORE (F7) - восстановить игру;
 RESTART (F9, CTRL+R) - начать игру сначала;
 VCR - выход в предыдущее меню;
 PLAY - возвратиться в игру;
QUIT (CTRL+Q) - выход из игры; YES - да; NO - нет;

Покажем некоторые возможности при нажатии на другие клавиши:

TAB - перевод курсора последовательно на предмет или места, которые могут быть использованы;
CTRL+P - пауза в игре;
CTRL+V - посмотреть версию игры;

Вначале вы находитесь в порту города. Здесь пока делать нечего и отправляйтесь в город (курсор вниз экрана, пока не появится надпись EXIT, которая обозначает переход на следующий экран или в других случаях вход в помещение или выход). Появится изображение мальчика с повозкой и надписи, куда Вы можете попасть в этом городе:

1. DOCK - пристань.
2. LOMAX'S - кабинет мистера LOMAX'S.
3. TOWN - центр города.
4. AIRPORT - местный аэропорт.

Отправляйтесь в центр города. Вы увидите, как сверху упадет листок бумаги, необходимо поднять его: для этого наведите курсор на него, появится короткая стрелка и нажмите левую клавишу "мыши". Этот предмет переместите с левый нижний угол. Теперь нужно вести курсор и, удерживая левую клавишу

"мыши", переместить его и навести на Ваше изображение в правом нижнем углу экрана. Вы должны посмотреть этот листок, для этого наведите курсор на Ваше изображение и нажмите на клавишу "мыши". Вы войдете в список предметов. Чтобы посмотреть его, наведите курсор на нужный предмет и нажмите правую клавишу "мыши". Появится крупное его изображение с пояснительной надписью. Потом слева появится Ваше изображение. В этом списке также можно выбросить ненужный Вам предмет, для этого выберите его и нажмите на надпись DROP. Выйди из списка предметов можно, нажав на клавишу EXIT.

В городе Вы должны сначала найти нинзю ZHAO CHI, по Вашим данным он должен быть в баре (первая дверь справа). Войдите туда (когда появится надпись EXIT). Сначала пройдите влево и поговорите с девушкой. Она предложит себя, Вы не должны идти с ней в отдельный номер, вежливо откажитесь (выберите ответ номер 2, в дальнейшем под номерами будет показывать правильные ответы). После поговорите с барменом HO и попробуйте узнать, где можно найти ZHAO CHI (1,3,1,1,1). И тут в Вашу беседу прерывают посетители бара и в не очень любезной форме пытаются узнать, зачем Вас нужен их друг ZHAO CHI. Поговорите с ними (1,2) и в конце покажите свое умение в драке. Только тогда появится нинзя ZHAO CHI. Вам необходимо убедить его присоединиться к Вам (1,2,1) и помочь найдите девушку KATE. Это можно сделать, убедив его, что Вы знаток в своем деле и что перелет на самолете будет безопасным. Но ZHAO CHI не знает, что такое самолет, и Вы должны продемонстрировать принципы полета.

Для этого наведите курсор на Ваше изображение и, посмотрев на какой-нибудь предмет, чтобы появилось справа Ваше изображение. После возьмите листок бумаги и наведите его на себя. Вы сделаете бумажный самолет. Возьмите его из рук, для этого навести курсор на себя и, удерживая левую клавишу "мыши", положить самолет в предметы. Выйти из списка предметов и снова войти туда. Взять самолет (навести на него и, удерживая левую клавишу "мыши", вывести из списка предметов) и продемонстрировать принцип полета (навести с любое место в комнате). Увидев, как летают самолеты, ZHAO CHI окончательно договорится с Вами и решит помогать Вам.

Слева появится изображение нинзя, теперь можно управлять по выбору или ZHAO CHI, или "LUSKY" JAKE MASTERS. Вы управляете тем персонажем, чье изображение в правом нижнем углу экрана, чтобы переключиться на другого, необходимо навести курсор на изображение в левом нижнем углу экрана и нажать левую клавишу "мыши". Справа изображение поменяется и Вы можете управлять другим персонажем. Появилась также дополнительная функция и в списке предметов: теперь можно передать любой предмет (если он его возьмет) другому. Для этого выберите предмет, нажмите на надпись GIVE TO и передадите его персонажу, чье изображение справа снизу. Чтобы в списке предметов поменять персонажи, нажмите курсор на это изображение и Вы увидите предметы второго человека.

Вы вышли на улицу, теперь нужно зайти к мадам WU (вторая дверь слева). Поговорите с ней и попросите помочь, но она не знает Вас и не хочет разговаривает с Вами. Переключитесь на ZHAO CHI и снова поговорите с мадам WU, он представит Вас ей как своего друга. Теперь Вы снова сможете поговорить с ней. Она скажет, что для приготовления настоя ей необходим помет чайки. Выходите из комнаты и отправляйтесь снова в порт. Наведите курсор на изображение мальчика с тележкой в центре, пока не появится надпись EXIT, и нажмите левую клавишу "мыши". Выберите нужный Вас пункт.

В порту дайте чайке съесть чернослив из запасов ZHAO CHI. Войдите в пердметы и выберите нинзя. Возьмите PRUNE и, уведя его вправо, пока не исчезнет список предметов, наведите на чайку. Через некоторое время поднимите помет и положите его к себе. Возвращайтесь в город к мадам WU.

Поговорите с ней и положите помет чайки в чашку. Она за это предложит Вам мешочек с лекарствами, возьмите его и дайте нинзя. Она также даст Вам фальшивый паспорт, взяв его, дайте ZHAO CHI. После в разговоре попросите у нее карту (2,1), взяв ее, выходите из комнаты и следуйте в аэропорт. Подойдите к таможеннику (вперед) и на его вопрос о паспорте ответьте, что потеряли его. После небольшого спора он разрешит Вам лететь на самолете. Войдя внутрь, возьмите веревку (справа внизу), крюк (справа на стене) и лом (слева на стене между окнами). Это все передайте ZHAO CHI. Теперь можно отправляться в путь. Наведите курсор вперед, пока не появится изображение самолета, и нажмите левую клавишу "мыши".

И вот Вы летите в местность CHENG DU. В крепости местного князя и содержится KATE, которую, как Вы видите, одевают, как настоящую принцессу. Когда будете приземляться, ведя курсор по местности, будут появляться квадратики, нажимая левую клавишу "мыши" в этом месте, Вы приземлитесь, но ZHAO CHI скажет, что нужно выбрать другое место. И вот Вы, удачно сев, вышли из самолета.

На горе увидели замок и пошли туда. Спрятавшись в кустах, видите крестьянина, который вместе с коровой проходит беспрепятственно в замок. Значит, Вы должны достать такую одежду. Вернувшись к самолету, увидели приближающего к Вам крестьянина, ZHAO CHI решил поговорить с ним (1,1,1). Он предложил взамен одежды большую сигару, а также немного посидеть за штурвалом самолета. Он согласился и Вы получили нужную одежду. Впереди паслась корова, которая также нужна. Возьмите веревку и с помощью ее поймайте корову и возьмите с собой. ZHAO CHI переоделся в крестьянскую одежду (войти в список предметов и посмотреть на любой, после взять одежду и шляпу и навести на нинзю, чтобы снять ее - навести курсор на него и, удерживая левую клавишу, отвести курсор с одеждой влево в список предметов) и Вы прошли снова к крепости.

Переодетого ZHAO CHI без проблем пропустили внутрь. Оглядевшись, он решает сменить одежду крестьянина на костюм нинзя (в виде накидки на голову). Теперь нужно помочь пробраться в крепость и LUCKY. Но сначала войдите в дом слева и снимите со стены ключ. Теперь пройдите к крепостной стене (слева). Привяжите крюк к веревке (в предметах взять крюк и навести на веревку) и перебросьте веревку с крюком через стену (взять в предметах и навести на стену). С противоположной стороны LUCKY ухватится за веревку и нинзя поможет перебраться через стену. И вот Вы снова вместе.

Осторожно проберитесь к дому (в центре) и на всякий случай пусть LUCKY возьмет в руки свой пистолет. И как только охраны не будет видно, быстро проберитесь в столовую, которая расположена слева снизу. В столовой возьмите со стола бутылку рисовой водки и, чтобы отвлечь охрану в фойе, опрокиньте фонарь, стоящий впереди (навести на нее курсор и нажать левую клавишу "мыши"), это создаст пожар. Быстро войдите в комнату повара слева. Проход охраняет собака, налейте ей в миску рисовой водки. Она напьется и уснет. Может взять две курицы, подвешенных к потолку. Идите вперед, со стола возьмите нож и, открыв дверь, войдите внутрь. А в замке местный князь уже узнал, что Вы проникли в его владения, и ставит задачу перед TONG любыми средствами остановить Вас, из этого следует, что у Вас осталось не очень много времени.

Войдя в комнату, Вы видите двух ядовитых кобр, которые охраняют KATE. И один способ избавиться - это пристрелить их. Для этого возьмите пистолет, если не сделали это раньше, и, нажав на правую клавишу, Вы увидите прицел, наведите его на одну из змей и нажмите на левую клавишу "мыши". Одна змея уничтожена, но вторая успела укусить девушку. Убейте и вторую змею. В это время охрана уже у двери в зал. Быстро поднимите KATE (навести курсор "рука" на нее и нажать на левую клавишу) и бегите вперед. Снимите со шторы (слева) веревку и, привязав ее перилам, спуститесь вниз. В это время ZHAO CHI немного поговорит с охраной и присоединится в Вам. Но как же покинуть замок? На Ваше счастье, впереди в ангаре стоят танки, подойдите к ним и проникните в один из них (вход сверху). Чтобы завести танк, Вам нужен ключ, который взял в доме ZHAO CHI. Вставьте его в щель слева и нажмите на кнопку над ней (появится пиктограмма "рука"). Если у Вас нет ключа, сначала ножом снимите панель, куда вставлять ключ, и соедините провода, наведя курсор на них и нажав левую клавишу. Пробив стену крепости, Вы поехали дальше. Но LI DENG организовал погоню на танках. Теперь будет предложена первая из двух аркад, которая есть в этой игре.

SKIP ARCADE AND WIN - пропустить аркадную часть и сразу победить.

PLAY THE ARCADE - продолжить игру и пройти аркадную часть.

Если решили продолжить игру, у Вас спросят, не хотите ли сохраниться: YES - да; NO - нет. Мы предлагаем сохранить игру, так как прохождение не очень простое. А теперь немного скажем об управлении танком. Оно осуществляется в помощью курсорных клавиш - увеличение и уменьшение скорости (стрелки вверх и вниз), поворот влево и вправо (стрелки влево вправо) и выстрел из пушки (клавиша SPACE, а также "мышью, для этого используется панель управления справа внизу). Наведите курсор на нужное слово, пока не появится красная стрелка, и нажимайте левую клавишу. На панели следующие обозначения:

LOW - уменьшить скорость;
HIDN - увеличить скорость;
STOP - остановить танк;
СТРЕЛКА ВЛЕВО - поворот влево;
СТРЕЛКА ВПРАВО - поворот вправо;
КРУГ ПО СРЕДИНЕ - выстрел из пушки;

Если Вы по каким-то причинам погибнете, Вам будет предложено одно из двух меню, из которого выберите приемлемое Вам продолжение игры.

1. REPLAY ARCADE - начать аркадную часть сначала.
   YES - да.
   NO - нет, Вы погибли и нужно начинать игру с самого начала.
2. WIN ARCADE - победа в аркадной части.
   KEEP TRYING - начать путешествие на танке сначала.

Вы должны проехать по дороге, но не останавливаться, сзади едет танк и он Вас уничтожит. Важно также не сорваться вниз с дороги. Повернув влево, выстрелом уничтожьте впереди танк и поверните вправо. Спустившись вниз, развернитесь на 180 градусов и поезжайте к лесу. В это время LI DENG отдает приказ уничтожить Ваш самолет. Вам необходимо ехать вдоль леса справа, пока не увидите дорогу между деревьями. Свернув на нее, включайте скорость на максимум. Впереди появился грузовик и Вам необходимо уничтожить его выстрелом, огонь открывать, когда грузовик будет в центре экрана. Если этого не сделать, то Ваш самолет будет уничтожен. Устранив последнее препятствия, продвигайтесь по дороге, пока не увидите самолет. Занеся KATE внутрь, Вы решаете, куда лететь в госпиталь в KATMANDU или NEPAL. Но в конце концов остановились на KATMANDU и взлетели. Во время полета узнавайте о здоровье KATE. Навести курсор на изображение сердца в левом нижнем углу экрана и нажать левую клавишу.

В полете кончился бензин, и Вы с великим трудом приземлились в гористой снежной местности на краю глубокой пропасти. Вы вынесли девушку из самолета и положили на землю. Теперь необходимо решить, кто пойдет на поиски какого-нибудь поселения. Поговорив с ZHAO CHI (1,2,3), постановили, что на поиски города отправитесь Вы. ZHAO CHI вошел в самолет и взял оттуда спальный мешок и одеяло (черного цвета). Выйдя из самолета, прикройте KATE одеялом от ветра и поместите ее в спальный мешок, а также дайте ей лекарство нинзя (мешочек с зеленой травой) и лекарство, полученное от WU, немного облегчив ее страдания. А в это время в конец потерявшего силы LUCKY нашла местная жительница AMA. Вы перенесли девушку в ее дом, и она оказала ей посильную помощь.

Через несколько дней Вы с ZHAO CHI обсудили план дальнейших действия, на первое место поставив поиски горючего для самолета. Вы также поговорили с женщиной (3,1,1,1) и спросили, кто может помочь в этом городе. Она предложила обратиться к старейшему жителю LAMA. Выйдите из дома и проследуйте к монастырю на вершине горы (прямо).

Постучите в дверь, к Вам выйдет охранник. Поговорите с ним (2,3) и представьтесь специальным посланников федерации лам. Войдя внутрь, поговорите с верховным LAMA (1,2). Но он, ничего конкретного не сказав, начнет медитацию. Выйдите из храма и спуститесь вниз в город. Вы решаете зайти на телеграф и дать телеграмму мистеру LOMAX об освобождении его дочери. Телеграф расположен в третьем доме с правой стороны. Поговорите с девушкой NALINI, стоящей за стойкой, и продиктуйте ей текст телеграммы. Выйдя с почты, зайдите на задний двор (вход справа). Поднимите с земли пустую коробку и поговорите с маленьким мальчиком (2,1) о горючем для самолета, а также о резиновом шланге, который он держит в руках и многом другом. В конце разговора Вы получите этот шланг . Есть еще один вариант разговора с мальчиком (1), но после этого нужно сделать игрушечную тележку из пустой коробки, палочек для еды и монет, которые возьмите из списка предметов ZHAO CHI, результат в обоих случаях одинаков.

Выйдите с заднего двора и вернитесь в дом к AMA, первый справа. KATE уже стало намного лучше и Вы смогли поговорить с ней (1,3), а также с женщиной, оказавшей Вам помощь. Все обсудив, выйдите из дома и пройдите снова к LAMA. Войдя внутрь и поговорив с ним (1,2), узнаете о священном свитке, который хранит у себя местный BOJON. Если Вы сумете достать его, то жители города также помогут Вам. Выйдя из храма, пройдите на телеграф и дайте мистеру LOMAX, еще одну телеграмму, поговорив с девушкой.

Прошло еще несколько дней, и на Вас в городе напал неизвестный человек, но все обошлось благополучно. А в замке CHENG DU местный князь снаряжает своих слуг на Ваши поиски. Для поиска людей, которые смогут помочь Вам, пройдите с таверну (слева немного выше городских домов). Но перед этим сделайте так, чтобы все вещи ZHAO CHI перешли к Вам.

Войдя внутрь, сначала поговорите с барменом, а потом обратитесь к мужчине по имени SARDAR, сидящему слева за первым столом. Скажите, что Вас послал LAMA и попросите его помочь Вам (1,2,1), но он скажет, что для этого нужно оружие. Дайте ему Ваш пистолет. Вы успешно захватите дом BOJON и вернете местным жителем священный свиток. Они помогут заправить самолет и Вы горячо попрощаетесь с ними и отправитесь дальше на самолете в город ISTANBUL.

Прилетев на место, Вы попросили ZHAO CHI присмотреть за самолетом. В аэропорту, покинув самолет, поговорив с работником порта, попросите его заправить Ваш самолет и узнайте, откуда можно позвонить. Телефон находится только в Офицерском клубе. Идите в город, по дороге попробовав фрукты с тележки (слева). А в это время в городе, жители которого недавно Вам помогали, TONG расправляется со всеми, кто был с Вами.

Войдя в город, пройдите вправо и спросите у торговца, стоящего слева, откуда можно позвонить. Услышите в ответ, что в клубе в конце улицы, где стоит часовой. Перед тем, как войти туда, оставьте все свои вещи девушке. Войдя в клуб, поговорите с управляющим (2) и попросите разрешение воспользоваться те-

лефоном. Получив добро, пройдите вправо и позвоните мистеру LOMAX. В разговоре (2,1,1, если давали телеграмму, если нет, то 3,2) скажите, что везете KATE в Париж на Восточном Экспрессе, и поторгуйтесь немного о сумме вознаграждения. При выходе из клуба после разговора Вас арестовали местные полицейские и, отведя в тюрьму, приступили к допросу с пристрастием. Девушка осталась одна и ей необходимо освободить LUCKY.

Сначала нужно достать денег. Зайдите в лавку (слева) и предложите торговцу свой медальон. Поторговавшись с ним немного, Вы сошлись на 105 шейкелей (3,2,1,2). Но этих денег мало, пройдите влево и, поговорив с игроком, сидящим на земле справа (1), сыграйте с ним в игру, известную у нас как игра "в наперстки". Нужно угадать, под какой скорлупой находится зернышко. Во время игры Вы можете видеть следующие надписи: слева - сколько Вас денег и дальше:

PLACE BET - закончить ставку.

СТРЕЛКА ВВЕРХ - увеличить ставку.

СТРЕЛКА ВНИЗ - уменьшить ставку.

QUIT - выйти из игры.

Когда Вы выиграете максимальное количество денег, то автоматически выйдете из игры. Пройдите влево на железнодорожный вокзал и, поговорив с кассиром в будке, попросите дать билет до Парижа. Заплатите за него долларами, местных денег не хватит. Возьмите билеты и вернитесь в центр города. Теперь пройдите назад и, поговорив с продавцом верблюдов (2,1) и поторговавшись, снизив первоначальную цену с 200 до 50, купите одного из них. Проходя мимо , нечаянно переверните тележку с фруктами (курсор на нее) и поговорите с маленьким торговцем (1). Попросите у него прощения. В конце разговора мальчик подарит Вам цветок и Вы должны взять его. Войдя в город, пройдите вперед ко дворцу, в котором находится LUCKY.

Сначала поговорите с охранником, узнав немного о своем освободителе. Пройдите влево и там увидите пожилую женщину. Поговорите с ней (2,1) и отдайте ей цветок, подаренный мальчиком. Попробуйте подружиться, она также скажет, какое необходимо снаряжение . Вернитесь в лавку и, зайдя в нее, купите у торговца ножовку, висит справа у двери. На вопрос ответьте фразой 1. В лавке можно также купить, если хотите, кальян, тюрбан и мандолину. Вернитесь снова к пожилой женщине и поговорите с ней. Она отвлечет охрану, а Вы, перепилив решетку, освободите LUCKY и поговорите с ним (2,3). Сев на верблюда, отправляйтесь в аэропорт, добравшись до места, поблагодарите всех за помощь, отдайте им оставшиеся местные деньги, вещи и ненужного уже верблюда. Подойдя к самолету, Вы увидели, как люди TONG взорвали его, Ваш друг ZHAO CHI, скорее всего, погиб при взрыве, а к Вам бегут вооруженные люди. Остался один путь - на поезде. Быстро бегите на железнодорожный вокзал и запрыгните в последнюю дверь. Никто из преследователей не успел сесть в поезд.

Вам предложат выбрать, за кого вы будете играть: за LUCKY или KATE. Мы выбрали LUCKY. Если будете играть за девушку ,варианты ответа будут следующие: 1,3,3.

Вы сидите в поезде, следующем в Париж, и обсуждаете свои необыкновенные приключения. Но не все преследователи не успели на поезд, TONG успел запрыгнуть в него. И вот он появился в двери с одним желанием - уничтожить Вас. Вы выбрались на крышу, чтобы помериться силами.

Теперь Вам предлагается вторая аркадная часть в этой игре.

SKIP ARCADE AND WIN - пропустить аркадную часть и сразу победить.

PLAY THE ARCADE - продолжить игру и пройти аркадную часть.

Если решили продолжить игру, у Вас спросят, не хотите ли сохраниться. YES - да; NO - нет. Мы предлагаем и в этом месте сохранить игру, так как прохождение еще сложнее, чем в первой части. А теперь немного скажем об управлении танком. Оно осуществляется в помощью курсорных клавиш или "мышью", для этого используются кнопки рядом с надписями внизу справа экрана. Указав курсором необходимую кнопку и нажимая левую клавишу, Вы будете совершать выбранное действие. Внизу Вы видите следующие обозначения:

LIFE - жизненная энергия Вашего противника.

FATIGUE - показатель Вашей усталости.

FEROCITY - показатель жестокости.

DUCK - приседать.

ATTACK - атаковать.

REST - отдыхать.

RETREAT - отступать.

В этом поединке Вы должны или обескровить Вашего врага (жизненная энергия близка к нулю), или, постоянно атакуя, загнать его на последний вагон. Если Вы сильно устали, то можно отступить на следующий за вами вагон. Во время движения будет встречаться много туннелей, перед каждым входом и выходом из него необходимо приседать, а не то Вы упадете вниз и разобьетесь и нужно будет все начинать сначала.

REPLAY ARCADE - начать аркадную часть сначала.

YES - да.

NO - нет, Вы погибли и нужно начинать игру с самого начала.

Когда Вы попадете на последний вагон, он начнет отделяться от состава и тогда Вам немедленно нужно отступить и попытаться перепрыгнуть на поезд. Если этого не сделать, Вы погибнете. Когда Вы это сделали и KATE помогла Вам, увидите, как вагон вместе с TONG взорвется и Ваш злейший браг погибнет.

Вы благополучно доберетесь до Парижа и там девушка встретится со своим отцом. Между Вами и мистером LOMAX произойдет маленькое разногласие и оно быстро разрешится с помощью KATE, которая скажет, что хочет связать с Вами свою судьбу. Через некоторое время Вы вместе с KATE отдыхали в номере гостиницы. Постучавшись в дверь, вошел официант, который оказался Вашим помощником ZHAO CHI, Вы очень обрадовались и весело отпраздновали эту незабываемую встречу.

HAIMDALL-2 In to the hall of worlds

Фирма - Core Design. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 14,4MB.

Требование к компьютеру: процессор 286 и выше; память 1 Mb и выше; мышка.

Для начала игры запустите файл "install.exe", который автоматически настроит игру на конфигурацию вашей машины. Затем программа предложит Вам выбрать один из шести языков: английский, французский, немецкий, итальянский, испанский и шведский - и тип вашей звуковой карты. После этого запустите файл "H2PC.EXE".

Вы должны спасти множество миров от армады войнов злого бога Локи, который получил огромную власть. Действие происходит в стане викингов, кланы которых по одиночке хотят противостоять этой опасности. Вы играете за двух героев: мужчину и женщину - и именно Вы должны объединить кланы и помочь богам одолеть Локи. Для этого Вам надо найти части могущественного талисмана, который может остановить Локи, разбросанные по мирам в одном времени.

После просмотра заставки Вам предложат начать новую игру или восстановить сохраненную, нажав кнопки F-1 и F-2 соответственно. Нажав кнопку F-1, Вы увидите викинга, мирно стоящего в зале миров.

Самое время поговорить об управлении.

Кнопки:
управление курсора - управление героем;
левая кнопка мыши - идти к заданной позиции;
левая кнопка мыши, нажатая на героя - защита щитом;
“A” - атака данным оружием;
“D” - защита щитом;
“Пробел” - использовать данное метательное оружие и стрелять из лука;
“Ввод” - использовать предмет, установленный в окне разнообразных вещей;
F1 - викинг;
F2 - амазонка.

Сверху находится панель данного состояния игры:

Слева: портрет активизированного героя.

Слева направо: сумка, деньги, состояние боя (магический или физический), рунная магия и состояние героя (красная линия - здоровье, синяя - ментальная энергия).

Нажав на портрет героя или героини, мы можем поменять их (практически никакого отличия между ними нет и все персонажи ведут себя с разными героями одинаково).

Если нажать на сумку, то перед Вами появится новая панель, которая покажет, что несет данный герой, даст возможность записать и восстановить игру, просмотреть и применить некоторые вещи.

- Кнопка с рисунком меча - оружие, которое находится в Вашей сумке. Пустая кнопка с выемкой для меча - какое оружие активизированно.
- Кнопка с рисунком доспеха - доспехи, которые Вы имеете. Пустая кнопка с выемкой для шлема - доспехи, которые надеты на Вас.
- Кнопка с двумя ножами - метательное оружие, имеющееся при Вас. Пустая кнопка с выемкой для ножей - оружие, которое Вы используете.

• Кнопка с рисунком миски - разнообразные вещи: еда, рунные свитки, настойки и т.п. Пустая кнопка - активизированная вещь.

• Кнопка с изображением кельтского креста - священные предметы, которые лежат у Вас в сумке. Применяются автоматически.

• Кнопка с изображением талисмана -талисманы для активизации порталов в другие миры. Применяются автоматически. Эти кнопки позволяют просмотреть содержимое Вашей сумки и активизировать его.

На левой стороне панели находятся функциональные кнопки:
• кнопка с рисунком глаза - осматривать вещи, читать письма и рунные свитки;
• кнопка с изображением рта - использовать съестные припасы;
• кнопка с рисунком руки - выкидывать ненужные предметы;
• кнопка с изображением рассматриваемой дискеты - восстановить игру;
• кнопка с графиками - Ваше состояние:

Health (здоровье) - 34/34
Mana (ментальная энергия) - 10/10
Luck (удача) - 11
Если немного подождать, то появится другая информация:
Atack skill (Умение атаковать) - 8
Defend skill (Умение защищаться) - 9
Throw skill (Умение стрельбы из лука и метания ножей и топоров) - 9
Runelore (Умение применить рунную магию) - 8;

• кнопка с дискетой и карандашом - записать игру. (В игре Вы можете записать 4 любые ситуации в любое время).

МАГИЯ:

Для того, чтобы использовать рунную магию, Вы должны знать, какие руны надо применять (это Вы можете найти в рунных свитках), сами руны, достаточное умение применять магию и достаточное количество ментальной энергии. Но я облегчу Вашу задачу и дам Вам все магические свитки:

ЛЕЧЕНИЕ	ЗАЩИТА	НАПАДЕНИЕ
ПРОСТОЕ ЛЕЧЕНИЕ	1 МАГИЧЕСКИЙ ЩИТ	ОГНЕННЫЙ ШАРИК
БЫСТРОЕ ЛЕЧЕНИЕ	2 МАГИЧЕСКИЙ ЩИТ	ОГНЕННЫЙ ШАР
ЛЕЧЕНИЕ ДВУХ ГЕРОЕВ	ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ	ОГНЕННЫЙ ШТОРМ
ГЛОБАЛЬНОЕ ЛЕЧЕНИЕ 2 ГЕРОЕВ	ЗАЩИТА ОТ МАГИИ	МОЛНИЯ
ВОССТАНОВЛЕНИЕ УБИТОГО ГЕРОЯ	ЗАЩИТА ОТ ЯДА	ИСПЕПЕЛЕНИЕ
ЛЕЧЕНИЕ ОТРАВЛЕННОГО ГЕРОЯ		МАГИЧЕСКАЯ ПОМОЩЬ ПРИ СХВАТКЕ
		ФИЗИЧЕСКАЯ ПОМОЩЬ ПРИ СХВАТКЕ
		СДВОЕННАЯ ПОМОЩЬ ПРИ СХВАТКЕ
		ЗАМЕДЛЕНИЕ ВРАГА

Для применения магии надо установить руны, как указаны в свитке, в нижнюю панель. Затем, изменив физическую атаку на магическую, нажмите пробел. Если ментальной энергии будет не хватать, то у головы появится маленький огонек.

Предметы, наиболее часто встречающиеся в игре:
-любой вид пищи, кроме вина и пива, добавит Вам физическую энергию;
-фляга воды и красная настойка добавят Вам физической энергии;
-синяя влага добавит Вам ментальной энергии;
-кошелек и сундук прибавят Вам денег;
-стрелы, ножи, топорики можно метать;
-свитки и книги дадут Вам комбинацию рун для магии.

НАЧНЕМ ИГРУ

Вы находитесь в промежуточном мире, куда Вас закинула судьба. Осмотрев сумку, активизируйте меч, лук и стрелы. Спуститесь вниз по лестнице и возьмите еще один лук и стрелы, но уже в виде амазонки. Затем выходите в самый правый портал (ворота из костей с черепом на перекладине). Вы находитесь на заснеженном острове; слева стоят два столба: белый и черный. За черным

столбом возьмите новую руну. Затем идите на помост (так обозначается выход из места). Перед Вами открылась карта с пятью островами:
Midgard - название мира;
Ruric willage - деревня клана Рюрика;
Eadrics willage - деревня клана Иадрика;
Fisherman's hut - дом рыбака;
Loki's shrine - храм Локи;
King's castle - замок короля.

Плывите к острову клана Иадрика. Поднимитесь по лестнице и, убив гоблина, возьмите свиток защиты от яда (когда запомните, запишете или примените данное описание, можете его смело выкинуть). Войдите в пещеру; появившись с другой стороны горы, спуститесь по лестнице. Здесь Вы найдете метательные ножи и кошелек с деньгами. Зайдите в таверну клана Иадрика(дом). Поговорив с барменом, Вы узнаете, что клан уже несколько месяцев воюет. Пьяный воин примет Вас за хократского варвара и расскажет, что именно с ними они бьются. Ander (воин, прислонившийся к стойке) скажет Вам, что Иадрик обвиняет Рюрика в альянсе с хакратами, а Рюрик обвиняет Иадрика в этом же грехе. Циркачи будут показывать представление в полном молчании, а девочка скажет Вам, что у короля пропал сын и он ждет помощь.

Выходите из таверны, поднимайтесь вверх по лестнице и идите левее. Опасаясь гоблина, пройдите в левый дом (правый дом закрыт) - это дом Иадрика, возьмите руну и идите в правый проход. В сундуках Вы найдете золото (открывать и брать вещи клавишей "ввод"). Поднимайтесь по леснице и, пройдя по узкому проходу, Вы окажетесь в зале Иадрика. Подойдите к нему и поговорите: он будет подозревать Вас в шпионаже и не захочет иметь с Вами дел. Возвращайтесь на карту и плывите к деревне Рюрика. Выстрельнув из лука в белый столб, Вы откроете проход налево. Там Вы увидите воина, не пропускающего Вас на мост. Пройдите вниз и спрыгните к проходу в скале. Осторожно миновав перекатывающиеся черепа, Вы окажетесь на другой стороне моста. Возьмите синюю настойку и садитесь в лодку.

Вы в деревне клана Рюрика. Возьмите курицу и кошелек и заходите в правый дом - хранилище клана Рюрика. Там Вы найдете руну и метательные топоры, а в коробке с красным свечением - обруч клана Рюрика. Выходите из дома и идите в левый проход (левый дом заперт). Вы окажетесь в доме Рюрика, который расскажет Вам о кровопролитной войне с хоратами и предложит работу. Но у Вас другая миссия. Возвращайтесь на площадь и идите вверх. Миновав гоблина, соберите стрелы и руну. В доме Вы можете приобрести различное оружие, еду и настойки, а также продать некоторые вещи, которые Вам не понадобятся. Выходите из деревни и плывите к дому рыбака. Убив гоблина, возьмите руну и заходите в дом. Жуткий беспорядок предстал перед Вами. Возьмите метательные ножи, кошелек и руну, а со стола - красную настойку. Откройте шкаф, из которого вывалится рыбак и расскажет Вам о хакратских варварах, отомстивших ему за его участие в войне против служителей Локи и похитивших его дочь, дабы принести ее в жертву кровожадному богу. Затем он даст Вам священный предмет Тора (по скандинавской мифологии победившего Локи), который поможет в храме. Плывите в храм Локи.

Возьмите курицу и входите в храм; если нажать на умывальник, то Вас поднимут вверх, где можно взять свиток лечения. Порталы, в которых сверкают молнии, телепортируют Вас дальше. Красные молнии телепортируют женщин, синие-мужчин. Проходите в проход и, миновав гоблина, поднимайтесь по лестнице. В следующей комнате спрыгните вниз и в круге возьмите стрелы; если нажать кнопку слева от статуи Локи, то появится книга с рунными свитками, и если еще раз нажать на кнопку, то появится обоюдоострый меч. Берите его и сразу активизируйте. Пройдя в следующую комнату, возьмите кошелек и руну и подойдите к жертве - Вы прервали жестокие игры. Дочь рыбака благодарит Вас и сообщает, что Локи становится сильнее. Затем она отдаст Вам талисман, открывающий портал в зале миров. Возвращайтесь назад и справа от Локи Вы найдете подъемник. Возвращайтесь к острову клана Рюрика.

Войдя в портал, сворачивайте налево, где открыт новый. В новом мире возьмите кошелек и проходите на следующую картинку. Поговорите с раненым воином, который попросит помощи и скажет, что имеет важную информацию, которую вы узнаете только в полумире. Возвращайтесь назад и стреляйте из лука в огненный круг - Вы в полумире.

Идите к воину, который скажет, что по одиночке невозможно победить армады хакратских варваров - надо объединиться. Затем он скажет, что Вы должны вернуться в нормальный мир и забрать его одежду, дабы пройти в крепость. Он уже не может оставаться здесь и валкура забирает его в мир теней. Выстрелите в круг еще один раз и возьмите одежду воина. Собрав стрелы, войдите в крепость и, взяв синюю настойку, проходите в дверь напротив входа. Со стола советника возьмите руну и поговорите с королем, который согласится на альянс

и даст Вам соответсвующее письмо. Возвращайтесь в Midgard к наместнику Иадрику. Активизировав обруч, отдайте ему письмо. Он согласится с альянсом и даст Вам письмо с предложением альянса для Рюрика. Плывите к Рюрику и отдайте ему письмо. За объединение трех деревень он даст вам пропуск к королю, ибо только такой герой может спасти королевского сына. Плывите к королевскому замку и предъявите пропуск страже. Не забудьте взять булку. Взяв ножи, проходите вперед к трону короля. Рядом с ним сидит какая-то нечисть, которая околдовала его и внушила, что его собственный брат похитил его сына. Возвращайтесь в зал и идите наверх. Стражник скажет Вам, что не пустит Вас в подвал без разрешения короля. А женщина из кухни расскажет о странных вещах, происходящих в замке, и о тайных покоях короля, находящихся за портретом. Выходите в зал и идите в сад. Взяв кошелек, настойку и меч и поговорив с королевой, идите к портрету. Нажав на него, Вы откроете секретную дверь. В покоях короля нажмите на кнопку у левой стойки кровати и возьмите кольцо из секретной полки. Кольцо предъявите страже и запишитесь.

Спустившись в подвал, убейте гоблина, возьмите флягу и, поговорив с сыном короля, письмо. Но ни в коем случае не входите в следующую дверь - это смерть. Предъявите письмо королю и разоблаченная нечисть тут же испарится. В награду король уберет преграду с двери наверху, за которой находится первая часть талисмана. В следующей комнате киньте любые предметы во все три дырки и защита будет снята. Используйте огненный шарик на змея, и он даст Вам первую часть талисмана. Возвращайтесь во второй портал. В замке идите налево и, взяв булку, поднимайтесь наверх. Со стола возьмите кольцо и идите в следующую комнату. Если идти дальше, то Вы окажетесь в магазине. Спрыгните вниз и идите вперед. Перед Вами откроется карта:
Utgard - название мира;
Dwarven isle - остров пещерных гномов;
Giant isle - гигантский остров;
Giant HQ - гигантский вулкан;
Lost Clan isle - остров потерянного клана.

Плывем на остров гигантского вулкана. Осторожно миновав лавовые капли, возьмите кошелек. В следующей комнате, миновав гоблина, возьмите руну и опрокиньте свечу - появится талисман, открывающий портал в Керун. Теперь плывите к гигантскому острову. Полейте водой кипящую лаву и возьмите бутылку. На следующей картинке, убив орка, пройдите по ледяному мосту и спуститесь вниз. Прыгайте в пропасть, и поднявшийся пол поддержит вас. Убив первого орка у желтого яйца, Вы получите второй талисман Utgard'a, открывающий портал на остров потерянного клана. Входите в третий портал. Тут Вас ловят и сажают в тюрьму, но если скинуть мышке булку, то она откроет Вашу камеру. Поднявшись наверх, не трогайте сосуд - это ловушка.

Возьмите руну и дайте королю письмо, он пустит Вас в подвал, где Вы найдете вторую часть талисмана. Применив защиту от огня, выходите в зал миров. Возвращайтесь в Udgard и отдайте письмо королю. За помощь в заключении альянса между четырьмя королевствами Вам дается новый талисман, который открывает портал в зал миров Kelar'un.

Идите в четвертый портал зала миров и Вы окажетесь в зале миров Kelar'un. Идите в левый портал. Возьмите синюю настойку и талисман, затем поговорите с человеком на гамаке - последним священником белого бога Ander'a. Вдруг появляется сам Ander и рассказывает о битве белых богов с черными во главе с Ashok'ом. Раньше это была обитель богов, а теперь они изгнаны в Tal Ker'un и только талисман может помочь им вернуться. Белый бог исчезает и Вы идете в проход направо.

Карта:
Her Ker'un - название мира;
Druid's Grove - роща друида;
Village - деревня;
Dakta HQ - остров Дакта;
???????? - неизвестно.

Плывите в деревню. На пристани убейте воина-хакрата и возьмите кошелек. Оказавшись в самой деревне, возьмите синюю настойку и руну и зайдите в первую левую дверь - кузню. Там, убив хакрата, поговорите с рабочим, который поблагодарит Вас за освобождение и даст меч хакратского капитана, которым можно убить его владельца и войнов Ashok'a. Войдя во вторую левую дверь, Вы увидите страшную картину избиения человека хакратским воином, который должен быть вскоре вами убит за столь безобразные действия. Старик поблагодарит вас за заступничество.

Выйдя в деревню, спускайтесь вниз и открывайте закрытую дверь. Убейте хакрастского капитана и воина Ashok'a. Следующая дверь - магазин.

Плывите на остров Дакта. На пристани Вы найдете еще одну руну. Войдя в левый проход, Вы окажетесь в магазине. А во втором проходе спрыгните вниз, убейте хакратского воина и возьмите настойку. Затем войдите в нишу и нажмите кнопку - исчезнувшая лестница вновь появится. Входите в любой проход и сразитесь со своим отражением, а потом и с воином Ashok'a. Теперь плывите на неизведанный остров. Зайдя в пещеру, убейте хакратского воина и, восстановив свои силы, примените магический щит 2 и защиту от огня. Быстро переходите на другую картинку и, пока не кончилось действие заклинаний, берите третью часть талисмана.

Затем опять восстановитесь и идите назад. Вы можете покинуть этот мир и идти в зал миров Kelar'un. Входите в правый портал, и здесь, в обители белых богов, Вас встретит сам Ander, который поведует о борьбе белых богов с Локи, в результате которой Локи победил и остановить его может только талисман, последняя часть которого хранится в обители. Но, чтобы получить ее, Вам надо пройти испытание у шести белых богов.

Первое испытание - богиня смерти Mirin.

Первая арка направо. Убейте своих героев о дерево и статую (да, убейте). В полумире вы увидите белый свет - войдите в него. Mirin поведует вам о битве богов и о своем поражении. Возьмите руну, корону, символ богини и топор смерти. Сразу активизируйте корону и топор. Выходите, и Ваши жизни восстановятся.

Второе испытание - богиня правосудия Siri.

Первый проход налево. Вы должны быть судимы судом богини. Наденьте корону на голову, затем войдите в круг. Богиня расскажет о Ваших грехах и добрых делах: добрых дел вы сотворили больше и она даст вам свой символ.

Третье испытание - бог силы.

Вторая арка направо. Убейте лучника из лука или магией, стоя так, чтобы маг не мог задеть Вас. Затем убейте самого мага и, перейдя через мост, возьмите символ бога.

Четвертое испытание - бог воздуха Ketar.

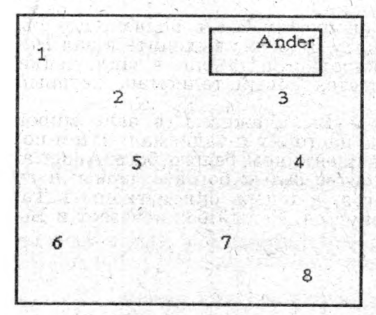
Второй проход налево. Входя в молнии, вы можете телепортироваться и ходить по облакам. После поисков у Вас должен быть магический доспех, шлем, зеркальный щит и символ бога.

Пятое испытание - богиня света Myra.

Третья арка направо. Проходя по не видимым издалека клавишам, доберитесь до другой стороны. Возьмите символ богини и возвращайтесь.

Шестое испытание - Ander

Третий проход налево. Возьмите семена с третьего, четвертого и шестого растения и посадите их у ног Andera.



Идите в конец обители к шести пустым слотам. Выкиньте из сумки все символы и проходите дальше. Возьмите руну и активизируйте щит, который вставьте в пазы перед стреляющим камнем. После падения камня в выемке кольца появится последняя часть талисмана. Берите ее и идите к Ander'у. Ander даст вам свой символ и пошлет к своему священнику-друиду.

Друиду отдайте символ, и он откроет вам секретную дверь. Возьмите последнюю руну и кошелек. Затем идите наверх, откуда попадете в жилище последнего духа огня. Он телепортирует Вас в первый зал миров. Заходите в паучий портал и берите синюю настойку. Увидев лаву, дух уйдет и предложит Вам помощь - превратится в огненную лодку. Сев в лодку, вы окажетесь у входа в царство Локи. Соберите драконьи зубы и входите в проход, несмотря на предупреждения пса. Пройдите по лабиринту, не наступая на лаву, и входите в верхний проход. Чтобы остановить ручьи крови, надо выстрелить во все открытые рты демонов. Пройдите длинный лабиринт, не сталкиваясь с монстрами. Женщина с телом змеи - дочь Локи. Она не пропустит Вас дальше. Чтобы этого добиться, надо открыть секретную дверь справа от трона. В каждый маленький круг бросьте по драконьему зубу и телепортируйтесь в большом круге. Возьмите драконий глаз и вставьте его в око дракона, но не входите в загоревшийся круг, а идите в нижний проход.

Спуститесь вниз и пройдите в любой проход, идите направо, где есть еще один выход. Спускайтесь вниз и убейте четырех гоблинов. Идите в тронный зал Локи.

После короткой перебранки Локи вызывет Ashor'a, который отнимет у Вас талисман и отправит в мир теней.

Но боги не покинули Вас! Вам предоставляется последний шанс спасти мир. Ander приходит к вам и дает талисман паучьего портала во втором зале миров, куда Вас и телепортирует. Не сражайтесь с тремя войнами Ashor'a, а быстро откройте секретную дверь слева от статуи. Затем, минуя стычки с сильным противником, пройдите вперед. Когда Вы окажетесь в синей комнате, то перед Вами будет стоять трудная задача - пройти магический лабиринт.

Если наступить на красный знак, то Вы телепортируетесь в начало лабиринта, а если на синий - смерть. После прохождения этого лабиринта Вы должны пройти еще одно испытание: выбрав мужчину, идите налево и убейте своего двойника, а выбрав женщину, идите направо и убейте двойника - женщину. Путь свободен!

Отправляйтесь налево от фонтана и Вы окажетесь в новом лабиринте. Повторно вступая в кружок, Вы будете телепортироваться в новое место. После этого вам придется спасать жизнь себе и тени, играя в "шахматы". Если Вы или Ваша тень наступят на ловушки, то случится непоправимое.

Взяв талисман, возвращайтесь обратно, но следите за тенью. Идите в верхний проход. Убив воина, перейдите по узкому мостику ущелье. Вот и Локи! Он натравливает на вас Ashor'a, а сам убегает. Бросьте талисман в ноги злого бога - он будет остановлен. Догоните Локи и победите его. Мир спасен!

LORDS OF THE REALMS

Фирма - Impressions Software. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 9MB.

Игра представляет собой прекрасный эмулятор экономики и войн времен короля Артура. Вы должны победить пять противников, посягающих на Вашу безопасность и трон. Для запуска игры выберите файл "setup.exe" и установите тип своей звуковой карты. Затем запустите файл "lords.exe". После просмотра прекрасной заставки, Вы увидите следующее меню:

START A NEW CONQUEST - начать новое завоевание;
LOAD A SAVE CONQUEST - загрузить записанное завоевание;
SET UP A MODEM CONQUEST - начать завоевание с использованием модема.

Кликайте на красный квадрат с надписью о начале нового завоевания, и Вам предложат следующее меню:

EASY LEVEL ECONOMY - легкий уровень экономики;
NORMAL LEVEL ECONOMY - нормальный уровень экономики (данное положение);
HARD LEVEL ECONOMY - сложный уровень экономики;
EXPERT LEVEL ECONOMY - профессиональный уровень экономики;
NOVICE LEVEL WARFARE - военно-тактический уровень новичка;
EASY LEVEL WARFARE - легкий военно-тактический уровень;
HARD LEVEL WARFARE - тяжелый военно-тактический уровень;
EXPERT LEVEL WARFARE - профессиональный военно-тактический уровень;
FULL VISIBILITY - полное восприятие (включая земли противника);
LIMITED VISIBILITY - неполное восприятие (только свои земли);
Ok-конец выбора.

Выбирайте самый легкий уровень, кликая на стрелки и меняя данные надписи. Затем кликните на красный квадрат напротив надписи "Ok". Вы увидите это меню:

How many human players are there. Сколько игроков будет играть.
1 2 3 4 5 6

Right click for one (or default). Нажмите правую кнопку, чтобы выбрать одного игрока или подтвердить свой выбор. Затем Вам будет предложено ввести свое имя и выбрать родовой герб. После выбора Вы увидите, в какой очередности будут ходить игроки. Затем перед Вами откроется карта Англии; слева от карты - панель управления:

Кнопка с флагом - просмотр владельцев провинций. Если кликнуть на ней один раз, то Вы выключите просмотр, если еще один - вы увидите центральные провинции.

Кнопка с изображением воина - вкл./выкл. просмотр боевых соединений.
Кнопка со скрещенными мечами - вкл./выкл. просмотр схваток.
Кнопка с двумя крепостями - вкл./выкл. просмотр крепостей.
Кнопка с изображением повозки - вкл./выкл. просмотр помощи.

Провинция выбирается по теории вероятности. Кликните на свою провинцию и Вы увидите увеличенную карту. Снизу будет располагаться следующее меню:
кнопка с изображением карты Англии - возврат в предыдущее меню;
кнопка с изображением буквы "I" - настройка игры;
кнопка с изображением денег - Ваше материальное состояние;
кнопка с изображением воина - передвижение боевых соединений;
кнопка с изображением повозки - передвижение помощи;
кнопка с изображением буквы "S" - Ваша недвижимость и воины;
поле или человек в черном балахоне - разграбление страны;
кнопка с изображением крепости - состояние крепости;
щит - переход хода.

Опишем все клавиши по порядку. С первой все ясно.

НАСТРОЙКА ИГРЫ

Если кликнуть на настройку игры, то Вы увидите новое меню:
кнопка с замком - начать игру заново;
кнопка с изображением ворот - выйти из игры;
кнопка с буквой "i" - следующее меню;
синяя дискета - загрузить сохраненную игру;
красная дискета - сохранить игру.

Если Вы кликните на кнопку с буквой "i", то перед Вами откроется следующее меню:
Sound effects - звуковые эффекты (да/нет);
Tunes - музыка (да\нет);
Game speed - скорость игры (0%-100%);
Scroll speed - скорость печати (0%-100%);
Event panel - панель событий (да/нет).

МЕНЮ МАТЕРИАЛЬНОГО СОСТОЯНИЯ

Внизу - график состояния Ваших доходов с 1267 года. Кликая на клавиши "вверх" и "вниз", Вы можете выбрать масштаб графики. В верхнем правом углу Вы увидите надпись:
Seasonal Tithe 20 - сезонный налог 20;
gold crown per 100 head - золотых крон на сто человек.

Кликнув на кнопки справа от надписи, Вы можете выбрать новый налог.
No stewardship - помощь наместника отключена.
Dispatch message - выслать послание.
Crowns 45+45 - отчет клерка
iron - состояние добычи железа.
stone - состояние каменоломен.
wood - состояние добычи дерева.
arms - состояние арсенала.

После завоевания первой провинции Вам будет предложена помощь наместника, который (за соответствующую оплату) даст советы по управлению экономикой.

Кликнув на кнопку справа от надписи "No stewardship", Вы можете отказаться от его помощи.

Если выбрать опцию "Dispatch message", то появится следующее меню:
Message to - послание кому (Выбирайте, кликая на стрелки).
Message style - содержание послания.
Alliance - заключить союз.
Taunting
Threatening - угрозы.
Flattering - уговоры.
Dispatch this message? - выслать это послание.

Выбрав отчет клерка, Вы увидите состояние ваших договоров:

Start in Spring	45 - начальный капитал к весне.
Tithes	45 - налог
Wages	0 - расход
Stolen	0 - украдено
Sales	0 - продано
End of spring	90 - к концу весны
Gain of	45-прибыль

Click right to exit - нажмите правую кнопку для выхода.

Кликнув на кнопку слева от надписи "weapons", Вы ознакомитесь с состоянием вашего арсенала:

Weapons in the arsenal - оружие в арсенале.

Swords	0 - мечи
Axes	0 - топоры
Crossbows	0 - арбалет
Spear	0 - пики
Maces	0 - палицы
Long bows	0 - луки
Armor	0 - доспехи

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ БОЕВЫХ СОЕДИНЕНИЙ

Теперь поговорим об опции передвижения воинов. Для передвижения воина кликните на клавишу, а затем на отряд. Как конные, так и пешие воины одинаково передвигаются по местности. При движении по дорогам войска получают преимущество по количеству ходов. Чтобы завоевать провинцию, Ваш отряд должен прийти к деревне с флагом. Если войска затопчут посевы, коров, овец или деревню, то это нанесет экономический урон Вашему врагу.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПОМОЩИ

Использование кнопки с изображением повозки дает Вам возможность перевезти продукты из одной провинции в другую. Кликнув на эту клавишу, Вы должны указать провинцию, из которой надо вывозить продукты, и ту, в которую ввозить.

Затем появится следующая таблица:

Провинция	запасы	перемещение
Grain (зерно)	159	0
Cattle (Скот)	50	0
Sheep (овцы)	0	0
Wool(шерсть)	0	0

Send out this shipment - послать помощь.

ВАША НЕДВИЖИМОСТЬ И ВОИНЫ

Если Вы нажмете на кнопку с буквой "S", то увидите отчет о Вашей недвижимости и военных соединениях.

Начальное положение - военные соединения. Вы также можете получить эту информацию, кликнув на клавишу с воином.

Пример:

You command 12 squadrons - вы командуете 12 соединениями.
Total troops 1200. Av. size 120 - общее число солдат 1200. Среднее число солдат в соединении 120.
Av. morale good - Психологическое состояние армии хорошее.
Av. health perfect health - среднее здоровье - здоровы.
Overview:
50 troops in - 50 солдат в провинции z.

Если кликнуть на кнопку с изображением замков, то получите информацию о состоянии Ваших замков.

Пример:

Castlelan of 7 castles - общее количество замков.
5 operation 2 under construction - пять в работе, два в постройке.
0 besieged 0 in ruins - 0 осаждены, 0 в руинах.
Total storage 2690 Av. 384 - общий запас 2690, средний 384
Overview:
Yorkshire castle is construction - Йоркширский замок строится.
Castle is operating - замок работает.

Если кликнуть на клавишу с изображением границ, то будет представлена информация о Ваших землях.

Пример:

Sheriff of 7 countries - владеете семью странами.
Total population 10256 av 1465 - общее население 10256 человек, среднее - 1465.
Av. happines 29 - счастливых 29 сердец.
Av. Health perfect health - среднее здоровье - здоровы.
Ovrview:
Cornwail 1938 people and 40 - Корнвалл 1938 человек, 40 сердец.

Если вы нажмете на красный квадрат, то можете выбрать момент появления помощника:

Steward to appear - появление помощника.
Every year - каждый год.
Every 2 year - каждые два года.
Every 4 year - каждый четыре года

Never - никогда.

Если вы нажмете на клавишу с буквой "S", то увидите деятельность помощника.

Пример:

Сверху вы увидите оценку ваших действий помощником:

Peasants (крестьяне) 10256 up - увеличилось.
Countres (провинций) 7 - осталось на прежнем уровне.
Av. size 1456 (среднее население).
Health perfect health (здоровье).
Happiness (счастье) 29
Food reserves (съестные припасы)
Farm output (производительность ферм) down - понизилось.

Кликнув на продолжении, Вы увидите таблицу первенства. Снизу, справа налево, располагаются следующие опции: претендент на трон, крепости, деньги, страны, войска, население, счастье. Чей флаг выше, тот и лидирует по данной теме.

Если кликнуть на продолжении, то перед Вами появится последнее сообщение. На этом возможности данной опции исчерпываются.

РАЗГРАБЛЕНИЕ СТРАНЫ

Если на Вашей территории начались разграбления, то на клетке с полем появится человек в черном балахоне - кликнув на него, Вы увидите самих грабителей. При разграблении уменьшается количество счастливых жителей. Если оно достигнет нуля, то Вы получите пять сезонов, чтобы довести ее до пяти. Если нет - то Вы лишитесь провинции и обретете полчища воров.

СОСТОЯНИЕ КРЕПОСТИ

Следующая опция самая сложная. Для постройки нового замка кликните на кнопку, а затем на провинцию. Появится следующее меню:

Castles - замки:
Castles in the country (замков в провинции) - 0
Operation (действующих) - 0
Under construction (строящихся) - 0
In ruins (разрушенных) - 0
Stone available (количество камня в провинции) - 0
Wood available (количество дерева в провинции) - 0

Посредине экрана Вы увидите надпись, что такое положение опасно, т.к. простое нападение на главную деревню отнимет у Вас провинцию. Внизу есть две опции:

Build a new castle — Design a castle
Построить новый замок — Спроектировать замок

Начнем с опции "спроектировать замок". Нажав на кнопку, Вы увидите поле с опциями у левой стороны экрана:

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16

1 - постройка стены.
2 - высота сооружений: 15 метров; 20 метров; 25 метров.
3 - хранилище: Round - круглое; Square - квадратное.
4 - башня: Large round - большая круглая, Large square - большая квадратная; Little round - маленькая круглая; Little square - маленькая квадратная.
5 - ворота: Small - маленькие; Medium - средние; Large - большие.
6 - постройка: Large - большая; Little - маленькая.
7 - рытье рвов
8 - установка штаба
9 - объемный план
10 - масштаб
11 - стереть постройку
12 - стереть план
13 - информация
14 - вид сбоку
15 - запись
16 - выход.

Типы построек:

высота	15 метров					20 метров					25 метров				
инструменты	s	w	t	k	tr	s	w	t	k	tr	s	w	t	k	tr
Стена	1	0	20	0	0	2	0	30	0	0	2	0	40		

Хранилище															
круглое	13	8	600	160	120	13	8	600	160	120	13	8	600	150	120
квадратное	13	8	600	160	120	13	8	600	160	120	13	8	600	150	120
Башня															
большая кр.	2	1	65	20	10	2	1	90	20	10	3	1	125	20	15
большая кв.	2	1	50	20	10	2	1	75	20	10	3	1	100	20	10
маленькая кр.	1	1	50	10	5	2	1	70	10	5	2	1	90	10	5
маленькая кв.	1	1	40	10	5	2	1	60	10	5	2	1	80	10	5
Ворота															
маленькие	3	2	75	30	20	3	2	100	30	20	4	2	125	30	20
средние	5	4	150	60	40	6	4	200	60	40	7	4	250	60	40
большие	7	6	225	90	60	8	6	300	90	60	10	6	375	90	80
Постройка															
большая	0	2	4	240	100	0	2	4	240	100	0	2	4	240	100
маленькая	0	1	2	180	50	0	1	2	180	50	0	1	2	180	50
Ров	0	0	10	0	0	0	0	10	0	0	0	0	10	0	0

S - камень;
W - дерево;
T - количество рабочих для постройки за один сезон;
K - запас продовольствия;
Tr - количество солдат.

Вы можете записать и восстановить свой дизайн замка, если воспользуетесь опцией записи. Опция "Togle l/s" - переключение режима запись/воспроизведение.

А если Вы воспользуетесь опцией "Build a new castle", то сможете построить записанную крепость, не пользуясь редактированием.

После редактирования замка поставьте флаг на одну из башен (наиболее защищенную).

Последняя опция - переход хода с ней все ясно.

Теперь поговорим об управлении провинцией. Если кликнуть на карту, то перед Вами появится меню. Сначала Вам расскажут о событиях, которые произошли за последний сезон. После этого появится следующая информация:

General (главная)

Population 220+20
Население 220, увеличится на 20

Happiness 24 -1
Счастье 24, уменьшится на 1.
People - good health.
Люди - хорошее здоровье.

Cattle (коровы)	Grain (зерно)	Sheep (овцы)
	График	

Raton achieved (Рацион, который выдадут)		now (сейчас)	store (сохранены)	eat (съедены)
Normal ration (Нормальный рацион)	Sheep (овцы)	10	10	0
Ration wanted (Запланированный рацион)	Grain (посевы)	104	99	5
Normal ration (Нормальный рацион)	Cattle (коровы)	17	17	0

Dairy produce feeds 170 (Ожидаемая продукция накормит 170 человек).
Fire - 1 (Пожар -1 Счастье)
Some stores are losted (Некоторые запасы потеряны)

Передвигая на графике красные (коровы), зеленые (зерно) и синие (овцы) показатели, Вы можете регулировать продукты, которые будет потреблять население.

Справа от этой таблицы увидите следующее меню (сверху вниз):
1 - данная информация;
2 - управление территорией хозяйства;
3 - распределение рабочих;

4 - покупка и продажа;
5 - набор войск;
6 - графическая информация по сезонам;
7 - выход.

Управление территорией хозяйства:

Кликнув на вторую опцию, Вы увидите, например, следующую информацию:

Fields of Dorset
(поля провинции Dorset)

Click on a field (кликните на поле)
for information (для информации)

ПОЛЯ

Fertility - exelent
(Производительность - прекрасная)

crop rotatiob + + +
(Перенос посевов)

	men (люди)			Effect (эффект)
	need (требуется)	now (сейчас)	stored (нужно поставить)	
Sheep (овцы)	0	0	0	No sheep farming - овцы не выращиваются
Cattle (коровы)	0	0	0	No cattle farming - коровы не выращиваются
Serfs (землесмотрители)	113	156	-	Field maintained
Grain (зерно)	983	481	502	756 will be stored - 756 будет заготовлено

Crop rotation - показатель эффективного использования полей. Замена полей происходит автоматически. Показатель зависит от количества свободных полей и влияет на эффективность производства. Каждое поле может вместить 300 посевов. Если кликнуть на поле, то Вы можете поменять ее ориентацию: посевы, луга, коровы; овцы. Если землесмотрителей будет не хватать, то земли начнут зарастать и Вы не сможете их обрабатывать. Чтобы исправить положение, землесмотрителей должно быть больше нормы. Кликнув на красном квадрате, Вы можете получить дополнительную информацию о corp rotation и fertility.

Распределение рабочих.

Эта опция даст Вам возможность управлять рабочей силой. Выбрав ее, увидите следующее меню:

125 Serfs (землесмотрители)	100	
65 Farmers (фермеры)	63	
0 Herders (пастухи)	0	
15 Sheepers (овцеводы)	10	
0 Biulders (строители)	0	
50 Miners (шахтеры добывают железо)		Iron (железо)
34 Quarryes (камнетесы)		Stone (камень)
0 Foresters (дровосеки добывают дерево)		Timber (лес)
0 Armorers (оружейники)		Weapon (оружие)

Под каждой строчкой таблицы находится заполняющая красная линия. Если красная линия заполнится до конца, то Вы произвели одну партию материала.

Для постройки замков нужно дерево и камень. Для создания оружия нужно железо. Из одной партии железа можно изготовить 50 единиц оружия. Если Вы кликните на красном квадрате, то Вам предоставят выпускаемое оружие на выбор. Иногда напротив профессии появляется число - если оно красное, то у Вас убавляется количество продукции, если синее - прибавляется.

Покупка и продажа запасов:

Следующая опция - покупка и продажа запасов. Продавайте излишки материала, закупайте еду и вооружения. Очень выгодна торговля шерстью. После зимы вы получаете шерсть всех овец - их стригут.

Набор войск:

Опция набора войск. Вы должны иметь войска для размещения в крепостях и охране территории. Вы можете выбрать
Peasants (крестьяне) - самые плохие войска, легко уничтожаемы;
Spearsman (копейщики) - пехота особого отличия не имеет;

Archers (лучники) - длина выстрела мала. Применять только в совокупности с другими видами войск;
Swordsmen (мечники) - пехота;
Maceman (вооружение - палица) - пехота;
Crossbow (арбалетчики) - отличная стрельба. Применять только с другими войсками;
Axeman (вооружение - топоры) - пехота;
Knight - самый мощный вид войск. Для производства требуются мечи и доспехи;
Mersenaries (наемники) - качества такие же, как и у предыдущего рода войск, но обходятся дешевле.

Предпоследняя опция предоставит Вам полную информацию о Вашей деятельности.

Последняя опция - выход.

Теперь поговорим о ведении боевых действий. При встрече с другой армией Вы увидите видеозаставку и сможете выбрать, самому ли управлять битвой или ею будет управлять компьютер.

Самостоятельное управление игрой:
Вы увидите поле с Вашими войсками и войсками противника. Справа будет изображена панель управления:

1	2
3	4
5	6
7	8

1 - перестроить войска (надо выбрать войско);
2 - время стоп/ход;
3 - нападение войск (надо выбрать войско, кликнув на нем);
4 - стрельба (только для стреляющих; надо выбрать войско);
5 - масштаб;
6 - информация;
7 - отступление;
8 - предложить соглашение.

После боя Вам покажут результат и количество войск, оставшихся в строю.

Атака крепости.
Для того, чтобы взять крепость, Вы должны уничтожить штаб или уморить защитников голодом. При нападении Вы можете выбрать осаду крепости или штурм. Выбрав штурм, Вы увидите следующее меню:
Пример:

Siege duties (задания по осаде)	Our supplies (наши запасы)	Mashines (техника)
98 foragers (98 грабителей)	393 men (393 человека)	лестница - производят 10 строителей. Штурмует стены.
168 builders (168 строителей)	food dor 294 man (еды для 294 человек)	Осадная башня - 90 строителей штурм стены.
125 fighters (125 воинов)	ration normal (нормальный рацион)	Катапульта - 40 строителей. Делает бреши в стенах.
0 meen free (0 человек свободно)	98 foraders (98 грабителей)	Механизм - 60 строителей. Уничтожает стены.
	will gather 294 units (соберут 294 запаса)	Таран - 20 строителей.

1	2
3	4
5	6

1 - данное меню;
2 - расстановка сил;
3 - показать карту нападений;
4 - направить атаку;
5 - вернуться в предыдущее меню;
6 - выход.

В первый ход сделайте машины. Затем, разместив их на поле боя, обстреляйте крепость и штурмуйте образовавшуюся брешь. Ваши действия будут показаны по окончании сезона. Для засыпания рва направьте на него солдат. После нескольких удачных попыток он будет засыпан. При осаде Вашего замка Вы сможете сдаться, сделать вылазку, дождаться первого хода врага.

После завоевания всей Англии Вы будете коронованы - это ли не предел мечтаний!

Фирма - Simtex/MicroProse. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 24,6MB.

1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор: не ниже 386-го
RAM: 2700 Kb Expanded Memory (рекомендую QEMM)
Мышь: обязательна
Знание английского языка: обязательно (но не очень глубокое)
Видеокарта: VGA
Звуковая карта: не помешает, но если у Вас ее нет - не отчаивайтесь, Вы не так уж и много потеряли.

2. ЗАПУСК ИГРЫ

Для установки звуковой карты запустите файл INSTALL.EXE.
Сама же игра запускается файлом MAGIC.EXE.

3. СЮЖЕТ ИГРЫ

Сюжет этой игры, как, впрочем, и любой другой хорошей военно-стратегической игры, крайне прост: имеется два волшебных мира, которые Вы жаждете завоевать. Ваши верные подданные готовы помочь Вам в сем деле, да и ужасающая мощь магии в Вашем распоряжении. Единственная трудность - кроме Вас, на роль Повелителя Магии претендуют еще несколько уродов, у которых тоже есть верные подданные, да и в магии они разбираются подчас не хуже Вашего.

Дерзайте! Два мира трепещут от приближающейся поступи Ваших железных легионов, а ужас перед тайными заклинаниями, известными Вам, леденит души местного населения.

4. УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

После запуска игры Вы попадаете в начальное меню. Оно состоит из:

CONTINUE - продолжить игру. В этом случая автоматически загружается игра, из которой Вы вышли в DOS в последний раз, а не та, которую Вы сохранили в ходе игры в последний раз;

LOAD GAME - загрузить одну из сохраненных игр;

NEW GAME - начать новую игру;

QUIT GAME - выйти в DOS;

Если Вы выбрали "NEW GAME", то попадете в следующее меню. Оно состоит из:

DIFFICULTY - уровень сложности игры (от вступительного до очень сложного). Разница в уровнях - Ваши противники проводят более решительные боевые действия и более быстрыми темпами изучают магию;

OPPONENTS - количество противников;

LAND SIZE - размер континентов. Чем он меньше, тем чаще придется Вам сталкиваться с противниками;

MAGIC - степень действенности магии. Чем она выше, тем эффективнее будут Ваши заклинания.

После выбора всех вышеуказанных опций Вы переходите к составлению своего персонажа. На первых двух уровнях сложности Вы можете лишь выбрать любого из заранее сконфигурированных волшебников. Но, начиная с уровня "NORMAL", Вы увидите под именами волшебников слово "CUSTOM". Кликните на нем и появится новое меню, позволяющее Вам все сделать по собственному желанию.

Сначала кликните на портрете приглянувшегося Вам парня, затем поменяйте ему имя (при помощи BACKSPACE).

Теперь перед Вами появится новое меню. Сверху - названия доступных Вам специальностей.

Они включают в себя:

<u>ALCHEMY</u> - алхимия,позволяет Вам эффективнее и без потерь преобразовывать золото в ману (магическую энергии, топливо для заклинаний). Если у Вас много золота, но мало маны, это как раз то, что Вам и нужно. Честно говоря, у меня всегда бывало наоборот;

<u>WARLORD</u> - позволяет воинским подразделениям под Вашим командованием быстрее набираться опыта и приобретать статус элиты, который иначе никогда не сможете приобрести (а зачем он Вам?);

<u>CHANNELER</u> - Вам не придется затрачивать лишнюю ману на заклинания, на каком бы удалении от Вашей башни не происходило сражение. Не вижу особого толка в этой способности;

ARCHMAGE - архимаг, Ваши заклинания труднее будет развеять противнику, а у Вашего волшебника повышается умение колдовать. Ценная способность;

ARTIFICER - уменьшает количество энергии, необходимое Вам для создания магического предмета для своего героя. Кроме этого, Вы начинаете игру, уже обладая заклинаниями CREATE MAGIC ITEM и CREATE ARTIFACT. На мой взгляд эта способность не дает Вам особого преимущества;

CONJURER - при вызове магических существ Вы тратите энергии на 25% меньше обычного;

SAGE MASTER - увеличивает скорость, с которой Вы исследуете заклинания с учетом всех возможных источников (библиотек, университетов и т.д.). Хорошая способность, но уж больно дорогая;

MYRRAN - Вы начинаете игру в параллельном мире и можете выбрать себе какую-нибудь необычную расу для управления. Ну и что это Вам дает?

DIVINE POWER - "Божественная сила" помогает Вам умиротворять Ваших бунтующих подданных, увеличивая силу храмов, соборов и т.п. на 50%;

FAMOUS - Вы начинаете игру с 15 очками славы и на протяжении всей игры у Вас больше возможности нанять героев и купить ценные предметы для них. Но Вы и так можете стать знаменитым, так что игра не стоит свеч;

RUNEMASTER - позволяет Вам творить сложные заклинания, которые в 2 раза труднее развеять противнику. К тому же эти заклинания быстрее исследуются и требуют меньше маны, чем обычно. Опять-таки эта способность очень дорого стоит;

CHARISMATIC - Вы будете сильной личностью, при общении с которой все другие волшебники будут испытывать наплыв дружеских чувств и дипломатические отношения с ними будут улучшаться (зачем Вам это, если игра изначально ориентирована на полный геноцид?);

CHAOS MASTERY - Вы быстрее изучаете заклинания из области Хаоса, заклинания из этой области будет в два раза труднее развеять и мана, получаемая Вами от источников магии Хаоса, удваивается. Эта способность хороша, если Вы выбрали себе магию Хаоса;

NATURE MASTERY - то же самое, но для магии Природы. Имеет смысл, если Вы выбрали себе эту магию;

SORCERY MASTERY - то же самое, но для магии Колдовства. Имеет смысл, если Вы выбрали себе эту магию;

NODE MASTERY - удваивает магическую силу от всех источников магии;

MANA FOCUSING - увеличивает ману, получаемую Вами от всех источников (по-моему, кроме магических источников-NODES), на 25%.

Выбрать их можно, пожертвовав несколькими очками магии. Но помните: чем меньше у Вас осталось очков, тем меньше заклинаний будет Вам доступно.

Сама же магия подразделяется на несколько отдельных дисциплин, каждая из которых имеет свой собственный набор заклинаний.

Выбрать эти дисциплины Вы можете, кликнув на пустых книжных полках с названиями дисциплин (DEATH MAGIC, SORCERY, LIFE, CHAOS, NATURE и т.д.). Чем больше отдельных очков Вы выбрали в каждой данной дисциплине, тем более сильные и многочисленные заклинания данной дисциплины будут Вам доступны.

Магия смерти (DEATH MAGIC), например, дает Вам отличное заклинание WRACK, которое, однажды примененное, воздействует на противника на протяжении всей битвы; а колдовство (SORCERY) даст Вам COUNTER MAGIC, позволяющее нейтрализовывать все заклинания противника.

Одним словом, нет плохой или хорошей дисциплины магии, у каждой свои сильные и слабые стороны. Но об этом мы еще поговорим в разделе "Советы начинающим чернокнижникам".

Каждое очко магии, отданное Вами той или иной дисциплине, изображается в виде книги, на корешке которой стоит знак выбранной дисциплины.

Покончив с распределением очков магии, Вы переходите к выбору заклинаний, которые ОБЯЗАТЕЛЬНО будут Вам доступны (наличие всех остальных заклинаний определяется компьютером случайным образом).

После заклинаний выберите расу Ваших верных подданных (см. "Советы начинающим чернокнижникам) и цвет знамени, которым будут обозначаться Ваши города и подразделения.

Вот началась игра. Для начала Вы можете дать Вашему городу понравившееся название.

Дальше управление то же самое, что и в игре "CIVILIZATION".

5. СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ ЧЕРНОКНИЖНИКАМ

Прежде всего я скажу, что от Вас требуется: не нужно завоевывать все города и поселения, как в игре "MASTER OF ORION", Ваша задача - первым разработать и применить заклинание "SPELL OF MASTERY". При этом все другие

волшебники будут изгнаны в лимб и единственным и неповторимым Повелителем Магии будете Вы.

Все же воевать Вам придется, уж будьте покойны. Соперники-волшебники Вас в покое не оставят, да и вокруг частенько бродят жаждущие легкой наживы (а кто ее, родимую, не жаждет?) чудовища.

Но начнем сначала.

Прежде всего, какую магию выбрать? Тут все зависит от избранной Вами линии поведения. Если Вы выбрали роль завоевателя, то лучше всего магия Смерти или Хаоса. Если же Вам по нраву роль благодетеля городов и народов, выберите магию Жизни или Природы.

Одна из лучших магий - это Колдовство. Оно позволит Вам противодействовать любым другим магиям.

Вообще же я советую Вам сделать из Вашего персонажа "многостаночника", т.е. выбрать для него две магии. Лично я всегда одно очко магии отдавал Колдовству, а остальные - магии Смерти. Но это дело вкуса.

Теперь о специальностях. Практичнее всего, на мой взгляд, архимаг и инфернальная или божественная (в зависимости от выбранной Вами магии) власть. Архимаг повысит Ваше искусство применения колдовства, а власть, данная свыше, поможет держать Ваших подданных в рамках приличия. Впрочем, это тоже дело вкуса.

Расы. Варвары всегда превосходили так называемых "цивилизованных" народов. Не верите - посмотрите учебник истории. В данной игре эта историческая правда тоже соблюдена. Варвары чрезвычайно быстро размножаются, и, кроме того, после некоторого развития военной науки (когда Вы построите FIGHTERS' GUILD) они дадут Вам возможность набирать отряды берсеркеров - во всех отношениях превосходное войско.

Строительство в городах должно быть подчинено единственной цели - приросту населения. Чем больше людей, тем больше они производят. Чем больше они производят, тем больше у Вас золота и еды для содержания войск и различных сооружений. Так что первым делом стройте амбар, затем фермерский рынок и т.д.

Построив все сооружения для этой цели, стройте казармы и другие здания для производства сильных воинских подразделений.

Теперь переходите к развитию науки. Стройте библиотеки и другие источники движения к новым знаниям.

В идеале все выше сказанное должно строиться одновременно, но это идеал. Руководствуйтесь текущей обстановкой.

При изучении магии старайтесь прежде всего исследовать боевые заклинания, они Вам здорово помогут. При контактах с другими волшебниками не спешите обмениваться заклинаниями, они будут частенько предлагать Вам заклинания из той области магии, которой Вы не владеете. Да и особо сильных заклинаний Вам не предложат, хотя нет правил без исключений.

В городах фортифицируйте 2-3 сильных подразделения, этого Вам должно хватить.

Берегите своих героев! Они могут достичь столь высоких уровней, что без труда перевесят во время боя чашу весов в Вашу пользу. Кроме того, Вы можете наделить их очень сильными магическими доспехами и оружием.

Захватывайте источники магии (NODES). Они на карте показаны в виде вулканов, светящихся деревьев и т.п. Имейте в виду, что во время боя за источник действует лишь магия той же области, что и магия источника. Захватив источник, вызывайте магический дух, ведите его к источнику и давайте команду HELD. После этого Вы будете получать дополнительную магическую энергию. Но Ваши враги постараются отбить у Вас источник, так что отрядите для его защиты войска.

Очень важный совет. Если Вы возьмете приступом город-столицу, в которой стоит башня другого волшебника, то Вы лишите его армию управляющего начала и они замрут на месте. Вам не надо будет опасаться их.

METAL MARINES

Фирма - . Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA, SVGA. Размер -

Эти слова означают "Роботы морской пехоты" (далее просто "Роботы") и выражают суть самой игры, которая заключается в том, что ведутся сражения земной Империи за занятые врагом (Колониальными Войсками) острова с использованием этих роботов, а также другого наступательного и оборонительного вооружения и оборудования.

На игровом экране имеется несколько окон.

ТАКТИЧЕСКОЕ ОКНО

Это Ваш командный центр. Здесь Вы получаете тактическую и тыловую информацию от Ваших советников, союзников и врагов. Используйте кнопки, рамки и панели для настройки Ваших рабочих параметров.

ТАКТИЧЕСКОЕ МЕНЮ

Вызов курсора на левую верхнюю кнопку в рамке тактических команд Тактического окна с изображением вертикальной стрелки на подставке откроет Тактическое меню. С его помощью Вы можете настроить и начать новые сражения.

Start Battle	Начать сражение
Pause Battle	Сделать паузу в сражении
Abort Battle	Аннулировать (сбросить) сражение
Sound Effects...	Звуковые эффекты
Animation...	Мультипликационное изображение
Language Preference	Выбор языка
Tactical Command Bar	Рамка тактических команд
Tactical Information Bar	Рамка тактической информации
Communication Send Bar	Рамка отправки посланий
Communication Receive Bar	Рамка получения посланий
Tactical Status Bar	Рамка тактического статуса
Exit	Выход

ОКНО СТРОИТЕЛЯ

Содержит изображения того, что Вы можете построить. Для того, чтобы построить, вызовите и перенесите одно из изображений в Окне Строителя на свободное ровное место на Вашем острове. Вы можете также построить объект, избрав его изображение одиночным нажатием клавиши курсора на самом этом изображении и двойным нажатием клавиши курсора на свободном ровном месте на Вашем острове.

Если Вы хотите построить объект на ровной поверхности, которая имеет препятствия (деревья, дома, развалины и т.д.), то Вы можете сначала очистить зону при помощи двойного нажатия клавиши курсора на ней. Это вызовет команду бульдозеристов и они очистят территорию. Но Ваш военный фонд автоматически уменьшится на 5 миллионов долларов. Затем Вы сможете построить на этом пространстве объект.

Прежде чем начать строительство объекта, проверьте, чтобы у Вас было достаточно денег в военном фонде на эту работу.

ИЗОБРАЖЕНИЯ ОСТРОВОВ

Во время любого сражения на экране всегда будут показываться окна с изображениями островов - Вашего и вражеского. Для того, чтобы их различить, смотрите на цвет косых полосок на боковой рамке или на имя капитана в рамке с названием. В рамке окна с изображением Вашего острова всегда будет указано Ваше имя.

Изображение Вашего острова всегда будет представлять собой точную картину его состояния. Изображение вражеского острова будет точным только в размерах, форме и наличии возвышенностей. Изображение количества и расположения сооружений и войск на острове Вашего неприятеля появляется и дополняется только тогда, когда Вы получаете данные разведки. Другими словами, Вы получаете дополнительную информацию об острове неприятеля, когда посылаете на него ракету или транспорт с роботами, но те сооружения, которые не были затронуты атакой, на изображении показаны не будут.

Вы можете перемещать изображение острова в его окне, используя боковые рамки вертикального или бокового сдвига, или Вы можете захватить курсором весь остров и передвинуть его. Для того, чтобы сделать это, держите нажатой левую клавишу и переносите остров за любую террасу боковины холма (которая не может быть застроена, потому что она не плоская) или за воду в новое положение. Когда Вы перенесете остров в новое положение, отпустите его из захвата, освободив левую кнопку.

Вы можете растянуть или укоротить до определенной степени изображение Вашего острова, но Вы не можете увеличить его. Вы не можете уменьшать индивидуальные окна, но Вы можете уменьшить все окна вместе при помощи клавиши с обращенной вниз треугольной стрелкой.

РАМКА ДИАЛОГА ПО ЗВУКОВЫМ ФУНКЦИЯМ

Вызов курсора на клавишу с изображением звуковой волны в рамке тактических команд открывает бокс диалога по звуковым функциям. Здесь Вы включаете или выключаете звуковые эффекты и музыку. В рамке имеются следующие обозначения:

Sounds	Звуки
Sound Effects	Звуковые эффекты

Theme Music	Музыкальная тема
Close	Закрыть
Help	Помощь

РАМКА ДИАЛОГА ПО ФУНКЦИЯМ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

Вызов курсора на клавишу с изображением экрана в рамке тактических команд открывает бокс диалога по функциям мультипликации. Здесь Вы можете настроить различные функции мультипликации и посланий. В рамке имеются следующие обозначения:

Animation level	Уровень мультипликации
More Responsive	Больше реагирования
More Animation	Больше мультипликации
Intelligent Animation Response	Ответ информационной мультипликацией
Messages	Послания
Receive Friendly Messages	Получение дружественных посланий
Reseive Enemy Messages	Получение вражеских посланий
Reseive Logistic & Strategy Reports	Получение тыловых и стратегических отчетов
Explosions	Взрывы
Initial Ground Bursts	Начальные наземные взрывы
Secondary Unit Bursts	Вторичные взрывы сооружений

ОСНОВНЫЕ МОМЕНТЫ ОБОРОНЫ

Командиры из истории знают, что без эффективной обороны они полностью открыты даже для самых слабых атак хорошо подготовленного противника. Колониальные войска очень хорошо подготовлены. Оборона островов разделяется на две категории: активную и пассивную. Активная оборона включает использование систем оборонительного оружия, таких как ракеты-перехватчики и орудийные башни. Пассивная оборона включает использование возвышенностей и такое размещение сооружений, которое наиболее затрудняет проведение Вашими врагами эффективной атаки.

<u>Тактические средства активной обороны:</u>
- роботы морской пехоты;
- бронированные орудийные башни;
- ракеты-перехватчики;
- радары перехвата;
- активные минные поля.

<u>Тактические средства пассивной обороны:</u>
- размещение баз;
- применение ложных баз (макетов базы);
- применение структуры камуфляжа;
- защита от атак ракетами с антиматерией.

РОБОТЫ МОРСКОЙ ПЕХОТЫ

Когда они стоят на месте, они играют и оборонительную роль. Когда вражеские роботы идут в атаку в зоне их действия, операторы Ваших роботов морской пехоты выводят их в контратаку. Эти операторы - действительно горячие головы, и если где-либо происходит сражение, то они ввязываются в него.

Хорошая идея - выстроить шеренги Ваших роботов около чувствительного оборудования так, чтобы, пока они стоят на месте, они могли бы помочь обороняться против атак вражеских роботов. Роботы морской пехоты имеют ограниченный диапазон своего действия, когда они стоят на месте, так что правильная расстановка увеличит их оборонительные возможности.

Помните, что когда робот потерян, дешевле и быстрее построить замену на той же площадке, где он размещался ранее.

БРОНИРОВАННЫЕ ОРУДИЙНЫЕ БАШНИ

Экипаж бронированной орудийной башни станет стрелять в любого вражеского робота, который будет передвигаться в зоне ее действия. Даже если в башню попадет ответный выстрел, то он нанесет только небольшое повреждение титановой броне Вашей орудийной башни. Вновь созданный робот морской пехоты, однако, может проникнуть сквозь строй нескольких орудийных башен прежде, чем он будет остановлен. Если Вы сгруппируете бронированные орудийные башни, то они смогут вести перекрестный огонь и помогать защите друг друга.

Одной из наиболее эффективных линий обороны является размещение бронированных орудийных башен между ракетами-перехватчиками вдоль передней линии Вашего острова. Бронированные орудийные башни защищают ракеты-перехватчики от атак роботов морской пехоты, а ракеты-перехватчики защищают весь остров от ракетных атак.

Во время длительных сражений Вы можете пожелать построить завод или два. Чем больше заводов Вы имеете, тем быстрее идет строительство того, что Вы создаете.

Одним из способов обеспечить защиту Ваших баз является оставление свободного пространства вокруг них пустым. Когда вражечские роботы морской пехоты высадятся около базы и начнут атаковать ее, Вы сможете быстро построить одну или несколько бронированных орудийных башен сразу около нее. С помощью заводов эти орудийные башни будут готовы к действию достаточно быстро для того, чтобы уничтожить атакующих роботов морской пехоты раньше, чем Вы потеряете базу, но у Вас должны оставаться деньги в военном фонде на постройку этих башен.

АКТИВНЫЕ МИННЫЕ ПОЛЯ

Это дешевый способ защитить пути подхода к базе. Вражеская разведка не определит их расположение, так что операторы роботов морской пехоты не атакуют и не уничтожат их, как они это могут сделать с бронированными орудийными башнями.

Хороший пример того, как использовать активное минное поле: разместить пару ракет в задней части Вашего острова, но не помещать их одну около другой. Между ними построить активное минное поле. Оператор атакующего робота будет думать, что он имеет пару легких целей. Он может захватить первую ракету, но вряд ли он доберется до второй.

РАЗМЕЩЕНИЕ БАЗЫ

Размещение базы очень важно. Мы имеем ограниченное количество ресурсов, которые могут быть использованы для строительства баз, и они не могут быть перемещены (заменены). Как только вражеский командир обнаружит одну из Ваших баз, он не остановится до тех пор, пока ее не уничтожит.

Имеется три "никогда" в вопросе размещения базы:

- Никогда не располагайте несколько баз в одном месте. Атакующие обнаружат базы. Вы не хотите, чтобы они нашли все их одновременно. Также никогда не располагайте две базы близко одну от другой, так как даже одиночный робот морской пехоты сможет атаковать их одновременно в зоне своего действия.
- Никогда не размещайте базы в передней части Вашего острова. Обычная вражеская разведка легко их обнаружит.
- Никогда не размещайте базы в очевидном месте. Такое место, например, как самый дальний край Вашего острова, будет осматриваться врагом в первую очередь.

После того, как база обнаружена, Вы можете иметь достаточно времени для того, чтобы построить вокруг нее активную оборону прежде, чем враг выйдет в следующую атаку. Во многих случаях, однако, Ваши попытки обороны (см. "деньги" и "топливо") могут быть лучше использованы в другом месте.

ЛОЖНАЯ БАЗА

Это прекрасный способ заставить врага напрасно потратить свое время и ресурсы. Так как разведка не сможет указать разницу между настоящей и ложной базой, то Ваш враг потратит много средств и времени на попытку разрушить ложную базу.

Хороша идея - разместить ложные базы в очевидных местах или даже на передней части острова, чтобы их раньше обнаружили. Вражеский командир может найти одну из них и подумать, что он обнаружил настоящую базу, запомнить, где она, и решить вернуться к ней снова позднее. Это даст Вам дополнительное время.

СТРУКТУРА КАМУФЛЯЖА

Постройте структуру камуфляжа над базой, тогда и только счастливый случай поможет Вашим врагам обнаружить ее. Им надо будет накрыть весь остров атаками ракет или атаковать роботами каждый дюйм, пока кто-нибудь из них не наткнется на базу.

Лучше, однако, построить ложную базу и, когда она будет готова, создатьть над ней структуру камуфляжа. Это удвоит дезинформацию и напрасные затраты противника.

Вы можете построить структуру камуфляжа и на обычном ровном месте , но я не вижу в этом большого смысла.

ЗАЩИТА ОТ АТАК РАКЕТАМИ С АНТИМАТЕРИЕЙ

Я знаю, что Вы надеетесь узнать здесь хорошие новости, но ничего утешительного не услышите. Так как боеголовки с антиматерией переносятся при помощи межконтинентальных баллистических ракет, которые запускают их на цель с орбиты, наши ракеты-перехватчики против них абсолютно неэффективны.

Я думаю, что единственный способ обороны против их атаки - это разрушить системы их запуска до того, как они будут построены.

ОРУЖИЕ НАСТУПЛЕНИЯ

Вот что Вы можете построить, а затем использовать для атак на Ваших врагов:
- роботов морской пехоты;
- ракеты;
- ракеты с антиматерией (баллистические).

РОБОТЫ МОРСКОЙ ПЕХОТЫ

Функции: Атакуют остров Вашего врага.

Защищают Ваш остров от атакующих роботов.

Производят разведку вражеского острова.

Они составляют костяк Вашей армии.

Могут быть использованы для атаки любой структуры на вражеском острове и для защиты Вашего острова от атакующих роботов. Они имеют тяжелую броню и несут мощное вооружение.

Атакуйте переносом робота с платформы его размещения и опусканием на вражеский остров. Когда Вы услышите звуковой сигнал и увидите, что шест со спиральными полосками вращается (примерно через 5 секунд после того, как Вы начнете атаку), сможете добавить к атаке другого робота. Транспорт может нести до трех роботов в одной атаке. Вы можете поместить Вашего робота в любом месте на вражеском острове, где только пожелаете. Но, если место приземления индивидуального робота непригодно для его посадки, робот возвратится на место без атаки. Ваш транспорт с роботами также производит разведку. После Вашей атаки вид острова Вашего врага будет дополнен тем, что обнаружил транспорт, пока он летел над ним. Когда Ваш остров атакован вражескими роботами, то любой из них, увидев врага в зоне своего радиуса действия, немедленно контратакует. Вы не можете атаковать остров Вашего врага теми роботами, которые заняты обороной Вашей территории.

После того, как робот потерян, Вы можете снова его построить с использованием пустующей платформы его размещения. Так как это создание робота и системы его управления недешевы, то постройка нового робота на существующей платформе осуществляется и дешевле, и быстрее, чем полная возведение всей системы.

Стоимость постройки: 20 миллионов долларов

Стоимость усовершенствования ("золотой робот" с удвоенной атакующей мощью и четырехкратно усиленной броней): 60 миллионов долларов.

Расход топлива для переноса: 20 Кг.

Расход топлива для переноса усовершенствованного робота: 20 Кг.

РАКЕТЫ

Функции: Атакуют остров Вашего врага.

Производят разведку вражеского острова.

Каждая ракета содержит 9 индивидуально наводимых головок, которые автоматически разделяются во время атаки. Просто направьте ракету в основное местоположение, которое Вы хотите атаковать, и она поразит все в радиусе своего действия.

Для того, чтобы использовать ракету, перенесите ее с платформы запуска и опустите на остров Вашего врага в том месте, которое Вы хотите атаковать. Вы увидите, как ракета упадет на вражеский остров. Если атака успешна, то она повредит или разрушит все вражеские системы в квадрате 3 x 3 вокруг точки наведения.

Ваша ракета также проводит разведку. После атаки вид острова Вашего врага будет дополнен показом того, что видела камера на борту ракеты во время ее полета.

Вы можете запустить одновременно только одну ракету (одиночную или сдвоенную).

Ваша запущенная ракета должна закончить свою атаку прежде, чем Вы сможете запустить вторую ракету. Каждая платформа запуска ракет должна быть перезаряжена прежде, чем с нее можно будет осуществить новый запуск. Время, требующееся на перезарядку, снижается с постройкой каждой энергетической станции, которую Вы решите создать.

Стоимость постройки: 10 миллионов долларов.

Стоимость усовершенствования ("сдвоенная ракета"): 40 миллионов долларов.

Расход топлива на запуск: 4 Кг.

Расход топлива для усовершенствованной ("сдвоенной ракеты"): 8 Кг.

РАКЕТЫ С АНТИМАТЕРИЕЙ (БАЛЛИСТИЧЕСКИЕ)

Функция: Атака острова Вашего врага.

Боеголовка с антиматерией разрушает все, во что она ударяется, и поражает огромную площадь. Использование баллистической ракеты для того, чтобы разрушить все надежды Вашего врага, может привести к успеху. Базы строятся

со специальными дверями, которые защищают их от ракет с антиматерией, но ничто больше не может противостоять им.

Так как баллистические ракеты достигают орбиты вокруг Земли и спускаются вертикально, они не атакуются ракетами-перехватчиками. Единственным средством защиты против баллистических ракет является уничтожение их на земле до того, как Ваш враг будет иметь возможность запустить их.

Для того, чтобы построить баллистическую ракету, Вам необходима чистая, ровная строительная площадка, большая по размерам, чем для любой другой системы. Из-за чрезмерной сложности системы и трудностей очистки антиматерии, постройка ракеты с антиматерией занимает очень длительное время. Я настоятельно советую Вам иметь несколько полностью действующих заводов прежде, чем пытаться построить ракету с антиматерией. Помните: системы во время строительства особенно беззащитны .

Стоимость постройки: 255 миллионов долларов.

Расход топлива на запуск: 950 Кг.

ОРУЖИЕ ЗАЩИТЫ

Вот системы, которые Вы можете построить, а затем использовать для защиты Вашего острова:
- ракеты-перехватчики;
- бронированные орудийные башни;
- радары перехвата;
- активные минные поля;
- ложные базы;
- структуры камуфляжа.

РАКЕТА-ПЕРЕХВАТЧИК

Функции: Атакует подлетающие ракеты и транспорты с роботами морской пехоты.

Ракеты-перехватчики (ракеты АА) автоматически атакуют любые подлетающие ракеты или транспорты с роботами морской пехоты. Одиночный удар в атакующую ракету разрушает ее. Но нужно несколько прямых попаданий, чтобы разрушить транспорт с роботами.

Вероятность попадания зависит от того, как близко к пусковой установке ракеты-перехватчика находится атакующая ракета, и от того, сколько у Вас радаров перехвата. Усовершенствованная установка ракет-перехватчиков имеет ту же самую точность попадания, но две ракеты ("сдвоенная АА").

Ракеты-перехватчики не требуют энергии для запуска. Команда их обслуживания перезарядит их гораздо быстрее, чем враг сможет организовать новую атаку, так что они всегда готовы к действию.

Стоимость постройки: 15 миллионов долларов.

Стоимость усовершенствования ("двойная АА"): 40 миллионов долларов.

БРОНИРОВАННАЯ ОРУДИЙНАЯ БАШНЯ

Функции: Защищает Ваш остров от атакующих роботов морской пехоты,

Орудийные башни автоматически стреляют в атакующих роботов морской пехоты, когда они попадают в зону их действия.

Стоимость постройки: 10 миллионов долларов.

РАДАР ПЕРЕХВАТА

Функции: Увеличивает точность попадания Ваших ракет-перехватчиков.

Каждый радар перехвата, который Вы построите, увеличит шансы того, что ракета-перехватчик собьет подлетающую ракету или поразит транспотр с роботами морской пехоты.

Стоимость постройки: 50 миллионов долларов.

АКТИВНОЕ МИННОЕ ПОЛЕ

Функции: обороняет Ваш остров от атакующих роботов морской пехоты.

Когда робот морской пехоты идет по минному полю, он может наступить на одну или большее количество мин. Каждая мина нанесет роботу повреждение. Атакующие роботы не могут видеть мины, и разведка с ракет и транспортов с роботами также не может определить местоположение минного поля.

Стоимость постройки: 10 миллионов долларов.

ЛОЖНАЯ БАЗА

Функции: Дезориентировать врага.

Ложная база во время разведки выглядит точно так же, как и настоящая база. Так как цель Вашего врага - разрушить Ваши базы, то он потратит значительное количество времени и ресурсов, атакуя ложные базы.

Ложная база - это только макет с дверями базы. Они сделаны не так, как двери настоящих баз, так что они не противостоят оружию с антиматерией. Од-

нако, они достаточно прочны и понадобится несколько попаданий, чтобы их разрушить.

Стоимость постройки: 15 миллионов долларов.

СТРУКТУРА КАМУФЛЯЖА

Функция: Скрыть Вашу базу.

Структура камуфляжа может быть помещена на любую незанятую поверхность, ложную базу или на неповрежденную настоящую базу. Она незаметна ни с земли, ни с воздуха. Если Вы помещаете структуру камуфляжа на базу, то Вашему врагу понадобится долгое время, чтобы найти ее.

Вашему врагу также надо будет сначала разрушить структуру камуфляжа, прежде чем он сможет добраться до базы, так что камуфляж действует и как дополнительная защита для Вашей базы. Вы можете, однако, не строить камуфляж на поврежденной базе, потому что после атаки ее двери становятся слишком слабыми, чтобы выдерживать дополнительную нагрузку.

Стоимость постройки: 15 миллионов долларов.

ТЫЛОВЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Это системы, которые Вы можете построить для того, чтобы улучшить Ваше стратегическое состояние. Они включают в себя:
- базы;
- штаб-квартиры военной администрации;
- энергетические станции;
- заводы.

БАЗА

Функция: Основной операционный центр.

Ваша цель - разрушить базы Вашего врага прежде, чем он разрушит Ваши. Базы могут быть атакованы роботами морской пехоты или ракетами. Закрывающие базы двери сделаны из специального материала, который противостоит антиматерии, так что оружие с антиматерией против баз неэффективно.

Вы должны разместить Ваши базы на острове прежде, чем Вы сможете начать строительство других систем, или атаковать с существующими системами. Ваш остров полностью уязвим, пока Вы размещаете базы. Если Вы размещаете их слишком медленно, то они будут уничтожаться в процессе строительства.

Строительство Ваших баз не стоит Вам ничего.

ШТАБ-КВАРТИРА ВОЕННОЙ АДМИНИСТРАЦИИ

Функции: Увеличение фонда на военные нужды.

Империя может выделять Вам 1 миллион долларов на пополнение военного фонда каждую пару секунд. Вы можете накапливать эти деньги, чтобы использовать их для строительства дополнительных военных объектов. Если Вам надо, чтобы Ваши деньги накапливались быстрее, - постройте штаб-квартиры военной администрации.

Каждая штаб-квартира военной администрации увеличивает эффективность военных поставок на Ваш остров, а система администрирования снижает основные оперативные затраты. Таким образом, каждый дополнительный объект штаб-квартиры военной администрации позволяет увеличивать накопления Вашего военного фонда на 1 миллион долларов.

Стоимость постройки: 75 миллионов долларов.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ

Функция: Увеличение запаса топлива.

Империя может снабжать Вашу армию приблизительно 1 Кг применяемого топлива каждую пару секунд. А Вам нужно
- для переноса робота - 20 Кг;
- для запуска ракеты - 4 Кг;
- для запуска сдвоенной ракеты - 8 Кг;
- для запуска ракеты с антиматерией - 950 Кг.

Вы можете запасатьать топливо, чтобы использовать его в атаках на Вашего врага. Если Вам нужно, чтобы запас топлива накапливался быстрее, постройте энергетическую станцию. Каждая энергетическая станция, которую Вы построите, увеличит производство топлива на 1 Кг.

Один дополнительный момент производства топлива относится к ракетам. Ракеты должны быть заправлены топливом до того, как они будут заряжены в установку для их запуска, так что ввод в действие дополнительных энергетических станций уменьшит время перезарядки Ваших ракет.

Стоимость постройки: 75 миллионов долларов.

ЗАВОД

Функция: Снизить время постройки или усовершенствования объекта.

Каждый объект, который Вы строите на своем острове, требует определенное время для своего строительства. Также требуется определенное время для того, чтобы произвести усовершенствование робота, ракеты или ракеты-перехватчика.

Оборудование и материалы, необходимые для производства всех этих строительных работ, должны быть поставлены с находящихся в безопасности островов. Каждый завод, который Вы построите на своем острове, снизит время, необходимое для обработки материалов для строительства и, следовательно, время самого строительства.

Стоимость постройки: 75 миллионов долларов.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ

Вы можете построить усовершенствованный объект или добавить дополнительные свойства к некоторым объектам:

Усовершенствованный робот морской пехоты стоит 60 миллионов долларов, "золотой робот" имеет в 2 с лишним раза большую атакующую мощь и в 4 раза более прочную броню.

Усовершенствованная ракета стоит 40 миллионов долларов, "сдвоенная ракета" имеет те же свойства, но для каждой из двух ракет. Они в 2 раза легче проходят ракеты-перехватчики противника и, если обе ракеты сбиты, то считается, что Вы как бы провели две атаки.

Усовершенствованная ракета-перехватчик: стоит 40 миллионов долларов, "сдвоенная АА" имеет те же свойства, но для каждой из двух ракет-перехватчиков. Они имеют в 2 раза больше шансов поразить поидлетающую ракету или транспорт с роботами морской пехоты.

Для того, чтобы усовершенствовать объект, поместите Ваш курсор на объект и сделайте вызов правой кнопкой. Изберите в меню усовершенствование (build up). Помните, что Вам необходимо иметь запас военного фонда, достаточный для производства этих работ.

ВОЕННЫЙ ФОНД (ДЕНЬГИ)

Вы должны иметь в своем распоряжении достаточно денег прежде, чем Вы сможете построить робота морской пехоты, ракету или ракету-перехватчик. Мы можем снабжать Вас примерно миллионом долларов каждые 2 секунды или около того. Для того, чтобы увеличить поток этих поступлений, Вы можете построить штаб-квартиру военной администрации.

ОБЪЕКТ	СТОИМОСТЬ ПОСТРОЙКИ
Робот морской пехоты	20 миллионов долларов
Ракета	10 миллионов долларов
Ракета с антиматерией	255 миллионов долларов
Ракета-перехватчик	15 миллионов долларов
Бронированная орудийная башня	10 миллионов долларов
Активное наземное минное поле	10 миллионов долларов
Радар перехвата	50 миллионов долларов
Штаб-квартира военной администрации	75 миллионов долларов
Энергетическая станция	75 миллионов долларов
Завод	75 миллионов долларов
Ложная база	15 миллионов долларов
Структура камуфляжа	15 миллионов долларов

ОБЪЕКТ	**СТОИМОСТЬ УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ**
Робот морской пехоты	60 миллионов долларов
Ракета	40 миллионов долларов
Ракета-перехватчик	40 миллионов долларов

ОБЪЕКТ	**СТОИМОСТЬ ПРОИЗВОДСТВА РАБОТ**
Выравнивание площадки	5 миллионов долларов

ВЫРАВНИВАНИЕ ПЛОЩАДКИ

Для того, чтобы построить какой-либо объект на Вашем острове, Вы должны иметь чистую плоскую площадку. Если на ней имеются какие-либо препятствия: деревья, дома, разрушенные объекты или обгоревшая земля,- то Вы должны сначала очистить площадку, удалив с нее все лишнее. Наиболее легкий способ сделать это - вызвать курсор на препятствие двойным нажатием клавиши и препятствие будет убрано, а площадка очищена для строительства. Каждый раз, когда Вы заказываете очистку площадки, Ваш военный фонд уменьшается на 5 миллионов долларов.

Вы не можете ничего построить на склонах холмов или в воде. Вы не можете построить один объект над другим с единственным исключением для структуры камуфляжа, которая может быть построена над базой или ложной базой.

Вы можете очистить площадку, на которой находится работающий объект. Этот объект будет разрушен, а площадка будет подготовлена для нового строительства.

ОСНОВНЫЕ МОМЕНТЫ НАСТУПЛЕНИЯ

Лучшая оборона - это хорошее наступление. Защита Земли от Колониальных Войск не исключение.

Мы снабдили Вас тремя первичными системами оружия для использования их в атаке за удерживаемые врагом острова: это роботы морской пехоты, ракеты и ракеты с антиматерией. Вы должны использовать их в комбинации - очень редкую операцию Вы сможете завершить, используя только один из этих трех видов оружия.

Мы подготовили для Вас небольшую таблицу эффективности каждого из видов вооружения против того, что Вы найдете на земле. Уделите время ее изучению. Обратите внимание, что оборонительные системы используются в комбинации и командиры Колониальных Войск не глупы. Они знают ту же оборонительную тактику, что и Вы.

Использование оружия в комбинации - это и наилучший способ защитить свои укрытия в обороне. Например, Вы часто встретите ракеты-перехватчики, защищенные бронированными орудийными башнями. В зависимости от того, как они расположены, Вы можете или послать робота разрушить одну или несколько установок с ракетами перехвата так, чтобы Вы могли разрушить остальное ракетами, или Вы можете разрушить бронированные орудийные башни ракетами, а затем послать робота разрушить остальное.

ТАБЛИЦА ЭФФЕКТИВНОСТИ ВИДОВ ВООРУЖЕНИЯ.

Вражеский объект	Робот	Ракета	Ракета с антиматерией
Робот	плохая	отличная	хорошая
Ракета	хорошая	хорошая	хорошая
Ракета с антиматерией	хорошая	хорошая	хорошая
Ракета-перехватчик	хорошая	плохая	хорошая
Бронированная башня	плохая	отличная	хорошая
Радар перехвата	хорошая	хорошая	хорошая
Активное минное поле	плохая	хорошая	хорошая
Штаб-квартира	хорошая	отличная	хорошая
Энергетическая станция	хорошая	отличная	хорошая
Завод	хорошая	отличная	хорошая
Ложная база	хорошая	отличная	хорошая
Структура камуфляжа	хорошая	хорошая	хорошая
База	хорошая	отличная	неэффективна

После того, как Вы уничтожите линию обороны фронта колониальных войск, Вы можете глубже проникнуть в занятый врагом остров. Помните, что Ваша первейшая задача - это найти и уничтожить их базы. Мы советуем, однако, чтобы Вы отдали приоритет уничтожению любой из вражеских атакующих систем, которую Вы найдете. Если Вы уничтожите все вражеские ракеты, например, то это даст Вам передышку для организации атаки, пока враг будет пытаться построить их заново.

Отдайте также приоритет уничтожению радаров перехвата, которые повышают точность попадания ракет-перехватчиков. Штаб-квартиры военной администрации, энергетические станции и заводы помогают врагу в организации и проведении атак. Уничтожайте их, как только найдете.

Вам нет необходимости тратить усилия, уничтожая одиночные бронированные орудийные башни (которые ничего не защищают). Также Вам надо разрушить только небольшую часть платформы для запуска ракет с антиматерией (баллистических), и вся система их запуска будет выведена из строя. Не тратьте время, разрушая всю установку.

Помните также, что в дополнение к атаке основные виды наступательного оружия проводят и разведку. Будет хорошей идеей послать иногда транспорт с роботами морской пехоты или ракету через неисследованную часть вражеского острова просто для того, чтобы посмотреть, что там имеется, даже несмотря на то, что Вы можете и потерять свою ракету или робота.

Против атакующей ракеты с антиматерией нет обороны, так что, если Вы запустите свою ракету, поразите то, на что Вы ее нацелите. Если Вы сможете на-

копить рессурсы на такую ракету и сможете охранять свой остров достаточно долго, чтобы ее построить, то Вы узнаете, что означает определение "несокрушимая сила".

ОПЕРАЦИИ

Вы будете автоматически передвигаться от операции к операции по мере завершения каждой из них. Каждый раз, когда Вы выиграете сражение, Вы будете готовы к следующему. После получения от сержанта Баумана отчета об операции, Вы можете нажать F4 для того, чтобы начать следующее сражение.

Если Вы введете новое имя в рамку с диалогом "Информация о командном составе", то Вы начнете сначала, с тренировочной операции.

. Если Вы хотите снова пережить прошедшую славу, то Вы можете вернуться назад в предыдущее сражение. Вы делаете это, используя кодовое слово для этого сражения.

Для того, чтобы прочесть кодовое слово для текущей операции, начните ее, затем сбросьте , вызвав курсор на клавишу тактических команд с вертикальной стрелкой на подставке и избрав функцию "Abort Battle" (сбросить сражение), Затем снова вызовите курсор на эту клавишу и изберите "Start Battle" (начать сражение). Вызовите курсор на "Connect..." (соединить) в рамке диалога "Информация о командном составе", и появится рамка с диалогом "Connections" (соединения). Кодовое слово для этого сражения будет показано в разделе "Autorisation" (допуск).

Когда Вы захотите проиграть это сражение снова, напечатайте кодовое слово в рамку с диалогом "Connections" (соединения) без настройки самого соединения.

ОПЕРАЦИЯ 01 "Gaea"

Тук-тук. Кто-нибудь есть дома?

Они не ожидают нас. Этот остров имеет слабую оборону и недостаточно подготовлен для того, чтобы проводить атаки. Командир Гарлэнд (Garland), однако, не слаб, так что Вам понадобится здесь достаточно практики в командовании.

Я предлагаю Вам использовать эту операцию для того, чтобы попрактиковаться в технике проведения атак и изучить, насколько эффективной является Ваша оборона. Это будет хорошая операция по осваиванию обстановки для Вашей команды.

ОПЕРАЦИЯ 02 "Cougar" (Пантера)

Командир Гарлэнд (Garland) на этот раз подготовился немного лучше. Его оборонительные силы расположены удачнее. Он имеет несколько ракет-перехватчиков, которые создадут Вам проблемы, если Вы не будете внимательны.

Помните: если Вы сможете уничтожить его радар перехвата, то его ракеты-перехватчики потеряют большую часть своей эффективности.

ОПЕРАЦИЯ 03 "Eagle" (Орел)

Добро пожаловать на эти острова, расположенные слева от Канады. Я уверен, что Вы заметите, что командир Райл (Rile) пробыла уже здесь достаточное время. Она неопытна, но агрессивна. Следите за ней.

Она имеет очень эффективную систему ракет-перехватчиков, покрывающую весь остров и поддерживаемую несколькими радарами перехвата. Я уверен, что любые попытки проникнуть вглубь острова ракетами будут сорваны до тех пор, пока эти радары полностью работают.

Я предлагаю Вам атаковатть мощно и часто при помощи роботов морской пехоты для того, чтобы нейтрализовать ее оборону.

ОПЕРАЦИЯ 04 "Bison" (Бизон)

Командир Гарлэнд (Garland) окопался в Эдмонтоне. Это означает, что предстоит длительное сражение.

Я предлагаю Вам сразу же построить штаб-квартиру военной администрации, чтобы Вы имели достаточно денег для строительства объектов, которые будут Вам необходимы для усиления атаки. Вы можете также решиться на создание энергетической станции.

Также мы не построили для Вас еще ни одного робота морской пехоты. Но без них Вы никуда не попадете.

ОПЕРАЦИЯ 05 "Grampus" (Касатка)

Мы создали Вам здесь некоторые оборонительные сооружения, но они долго не продержатся. Я предлагаю Вам сразу же заняться их усилением. Вам потребуется больше ракет-перехватчиков и несколько бронированных орудийных башен, размещенных среди них для того, чтобы защитить их от наземных атак.

Кроме того, вражеский остров в действительности представляет собой на этот раз два острова. Не забудьте про расположенный на юге маленький островок. Командир Гарлэнд (Garland) может хранить на нем все виды неприятных вещей.

ОПЕРАЦИЯ 06 "Iseberg" (Айсберг)

Командир Райл (Rile) обосновалась на Годхорпе в Исландии. Мы думаем, что она заняла превосходное оборонительное положение, так что я предлагаю Вам быть на этот раз более агрессивным.

Сделайте полную разведку вражеского острова прежде, чем Вы начнете атаку, и это поможет Вам вычислить, где атаковать. Помните, что нужно разрушать вражеские ракеты сразу же, как только Вы их обнаружите.

О, и смотрите за наземными минами.

ОПЕРАЦИЯ _ 07 "Eurostorm 1" (Буря в Европе 1)

Вы близки к встрече с верховным командиром Швальтцем (Schwaltz). Это крутая старая птица и он создаст Вам действительные трудности. Из-за нашего поспешного перемещения в Европу на наш остров не была выслана команда его предварительной подготовки. Вам необходимо начать строительство с самого начала. Я думаю, что хорошей новостью является то, что верховный командир Швальтц во время своей первой атаки вряд ли поразит что-либо важное.

Для защиты против наземных атак Вы можете использовать преимущества ненровной поверхности и построить бронированные орудийные башни на вершинах холмов. При этом вражеские морские пехотинцы перед атакой должны будут сначала взобраться на вершину холма и экипажи наших орудийных башен успеют сделать несколько выстрелов прежде, чем операторы роботов смогут открыть огонь.

ОПЕРАЦИЯ _ 08 "Eurostorm 2" (Буря в Европе 2)

Я уверен, что Вы заметите, что лондонская база имеет необычную форму. Она делает почти невозможной защиту середины базы. Я думаю, Вам лучше разместить тяжелые объекты обороны ближе к северной и южной частям базы, а чувствительное оборудование разместить сзади них.

Вы также заметите, что остров верховного командира Швальтца (Schwaltz) имеет длинный полуостров в виде вытянутого в сторону Вас пальца. Держу пари, что он покрыт ракетами-перехватчиками. Их может оказаться достаточно, чтобы не пропустить к острову Ваши транспорты с роботами морской пехоты. Если эта зона полностью покрыта ракетами-перехватчиками, то у Вас не будет шанса высадить роботов морской пехоты на остров, чтобы они расчистили Вам путь вглубь, - Вам нужно будет сначала поразить ракеты-перехватчики при помощи ракет.

Единственный способ сделать это - атаковать (предпочтительнее сдвоенными ракетами) как можно непрерывнее по одной стороне лидирующую ракету-перехватчик. Как только она будет разрушена, высадить на это место робота и очистить остальную линию ракетных установок.

ОПЕРАЦИЯ _ 09 "Eurostorm 3" (Буря в Европе 3)

Центральная Европа имеет очень плохую форму после войны с антиматерией. Все, что от нее осталось, - это серия небольших островов. Колониальные войска под командованием верховного командира Швальтца (Schwaltz) заняли оборонительную позицию на трех небольших островах. Наши атакующие позиции распределены на четырех островах, расположенных к западу.

Верховный командир Швальтц - это действительно мастер в защите своих позиций. Я рекомендую, чтобы Вы его усиленно атаковали, преимущественно роботами морской пехоты для того, чтобы можно было быстро обнаружить и разрушить его базы. Планируйте производить отдельные атаки на каждый остров.

ОПЕРАЦИЯ _ 10 "Artemis" (Артемида)

Верховный командир Швальтц (Schwaltz) снова отброшен в Южную Европу на большой остров Афины. Без сомнения, он ожидал своего поражения на севере и начал окапываться раньше, чем была завершена операция Буря в Европе 3. Он имеет сильные оборонительные позиции и несколько усовершенствованных роботов морской пехоты.

Планируйте длительное сражение. Постройте энергетическую станцию пораньше, чтобы Вы могли поддерживать атаки. Вы должны начать с прорыва передней линии обороны и далее прокладывать свой путь к его базам. Между тем, он собирается хорошенько поколотить Вас.

Это Ваша самая тяжелая операция из всех, прошедших до сих пор. Желаю удачи, командир.

ОПЕРАЦИЯ _ 11 "Poseidon" (Посейдон)

Пока Вы сражались с верховным командиром Швальтцем, командир Райл (Rile) смогла почти полностью подготовиться к следующему сражению с Вами. Вы обнаружите, что ее остров представляет собой кратер потухшего вулкана, и соблазнитесь атаковать прямо его центр. Я предостерегаю Вас от этого.

Наши выдвинутые вперед силы выстроились в переднюю линию обороны. Это должно дать Вам время завершить разведку острова. Вам потребуется несколько роботов морской пехоты для разрушения вражеской наземной обороны прежде, чем Вы сможете поразить базы.

ОПЕРАЦИЯ _ 12 "Kingdom" (Королевство)

Лондонская база расположена на разбитом участке земли. Он имеет очень неудачную форму. На нем очень мало свободного места для построек, так что Вам необходимо будет затратить часть своих ресурсов на расчистку его поверхности.

Ну а командир Райл (Rile) была послана, чтобы несколько сбить нас с толку. Ее остров имеет форму большой буквы X. Я бы поставил на то, что ее наиболее ценные сооружения расположены в самом центре и что она имеет ракеты-перехватчики, распределенные по всей поверхности ее острова.

ОПЕРАЦИЯ 13 "Sandstorm" (Песчаная буря)

Верховный командир Швальтц (Schwaltz) перегруппировал свои силы и разместил их к северу от Сирии. Пришло время испытать, что такое война в пустыне.

Ваш остров имеет круглую форму и на нем почти нет места для того, чтобы что-либо спрятать. Я советую Вам разместить свое наиболее ценное оборудование позади ракет-перехватчиков, чтобы выдвинутые вперед войска защищали их. Вы можете захотеть усилить их некоторым количеством бронированных орудийных башен для того, чтобы защитить их от наземных атак.

На этом острове будет трудно организовать оборону, особенно против верховного командира Швальтца, так что тратьте свои рессурсы на наступательное вооружение.

ОПЕРАЦИЯ 14 "Zihard" (Зихард)

Окруженный стенами старый центр города Багдада представляет собой новый остров-крепость верховного командира Швальтца (Schwaltz). Он расположил ракеты-перехватчики вдоль всей передней кромки острова. Это делает невозможным проникновение на вражеский остров ракет до тех пор, пока Вы на разрушите их при помощи роботов морской пехоты.

Мы одержали длинную цепь побед. Теперь Колониальные войска должны быть в отчаянии. Вы должны следить за тем, чтобы не тратить слишком много времени на разрушение ложных баз или на борьбу с наземными силами в то время, когда Вам нужно искать вражеские базы.

ОПЕРАЦИЯ 15 "Kiwi" (Киви)

Мы, наконец, должны встретиться с Великим Зоргеуфом (Zorgeuf the Great). Если его имя оправдывает себя, то он имеет большое количество ракет и усовершенствованных роботов морской пехоты, готовых к атаке. Обороняться против них будет очень трудно.

Так как он взял в свои руки кампанию от своего подчиненного на данном этапе, он, возможно, не имел достаточно времени, чтобы укрепить свой остров. Я действительно думаю, что операция Киви представляет собой отвлекающий маневр, чтобы задержать нас в южной части Тихого Океана на то время, пока он подготовит свои базы на севере.

На основе своих знаний о Великом Зоргеуфе я советую Вам проводить фронтальную атаку прямо в центр для того, чтобы быстрее закончить это сражение.

ОПЕРАЦИЯ 16 "Snarlshark" (Сердитая акула)

Командир Райл (Rile) снова вернулась, и она, кажется, нашла себе очень изобретательную команду военных строителей. Они построили на своей базе в Сиднее 4 больших пирса, которые вытянулись в океан. Эти пирсы, без сомнения, покрыты ракетами-перехватчиками. Вам не только не удастся прорваться сквозь них ракетами, но я спорю, что Вы не сможете проникнуть через них на вражеский остров и на транспорте с морскими пехотинцами.

Вы должны работать по такой же тактике, как и при Вашей атаке на Париж в операции "Буря в Европе 2". Стреляйте ракетами в переднюю установку на каждом из пирсов для того, чтобы вывести из строя передние установки ракет-перехватчиков. Когда это будет сделано, очищайте пирсы при помощи роботов морской пехоты. Для того, чтобы добраться до баз, Вы должны провести такие операции на всех четырех пирсах. Желаю удачи, командир.

ОПЕРАЦИЯ 17 "Marlion" (Марлион)

Зоргеуф Великий (Zorgeuf the Great) сумел разместить на этой паре островов в южной части Тихого океана очень эффективную оборону. Форма островов представляет хорошие условия для обороны, так как они имеют несколько передних кромок, и я уверен, что каждая из них сильно укреплена ракетами-перехватчиками.

Забудьте о попытках проникнуть на остров ракетами до тех пор, пока Вы не разрушите установки с этими ракетами-перехватчиками. Я думаю, лучшим способом для Вас будет провести как можно больше разведок при помощи транспортов с роботами морской пехоты, а затем начать очищать себе путь.

ОПЕРАЦИЯ 18 "Chinglong" (Чинглонг)

Мы расположены напротив великолепно укрепленного острова Гонконг. Вы должны найти путь проникнуть сквозь мили установок с ракетами - перехватчиками, поддерживаемыми бронированными орудийными башнями и роботами морской пехоты. Ракеты будут бесполезны до тех пор, пока Вы не прорветесь через эту оборону. Планируйте потерять при лобовой атаке много роботов морской пехоты.

Но это еще не все плохие новости. Мы атакуем с остатков расположенного на западе острова, который имеет очень мало свободного пространства. Ровную поверхность, на которой мы можем что-либо построить, почти невозможно защитить.

Я советую Вам немедленно использовать все имеющиеся в Вашем распоряжении ресурсы для того, чтобы сразу начать строить роботов морской пехоты. Они все Вам потребуются.

ОПЕРАЦИЯ 19 "Sakura" (Сакура)

Так случилось, что верховный командир Швальтц (Schwaltz) снова вернулся для того, чтобы руководить одним из последних сражений. Мы довольно долго его не видели. Он был занят. Я подозреваю, что он имеет более дюжины усовершенствованных роботов морской пехоты и дюжину или около того готовых к действию ракет. Его остров Фюджи также выглядит очень удобным для организации обороны.

Я поспорю, что его базы расположены в задней части острова. Как только Вы сможете построить роботов морской пехоты, Вы должны всех их перенести в заднюю часть острова. Это даст Вам хорошую разведку того, что он имеет, и Вам может повезти в том, что Вы приземлитесь на базу. Если Вы будете слишком долго выжидать, то он будет иметь достаточное количество радаров перехвата и его ракеты- перехватчики станут эффективными против транспортов с роботами морской пехоты.

Вам нужно победить верховного командира Швальтца насколько возможно быстро. Тогда Зоргеуф Великий не будет иметь времени построить ракету с антиматерией, в противном случае удача совершенно покинет нас.

ОПЕРАЦИЯ 20 "Sunrise" (Восход солнца)

Вот оно. Все оставшееся оборудование, которое имеют Колониальные Войска, размещено на их острова Токио. Это последнее пристанище Зоргеуфа Великого (Zorgeuf the Great). Я боюсь, что мы загнали тигра в угол. Он успешно построил ракету с антиматерией, и я уверен, что он использует ее как только сможет.

Также я уверен, что Вы уже знаете о том, что от запущенной на Вас ракеты с антиматерией нет защиты. Единственный путь выжить - это уничтожить ее до того, как она будет запущена. Но сделать это на острове с такой сильной обороной - весьма сложная задача.

Вы должны как можно быстрее приземлить робота морской пехоты на пусковую установку ракеты с антиматерией. Так как у Вас нет надежды пролететь сквозь бесчисленное количество ракет-перехватчиков, Вы должны сначала расчистить себе путь. Возьмите первым броском несколько линий передней обороны, а затем расчищайте себе путь к пусковой установке.

Желаем удачи, командир. Мы все надеемся на Вас.

КОДЫ ДЛЯ ОПЕРАЦИЙ

1 - PNTM	2 - HBBT	3 - PCRC	4 - NWTN	5 - LSMD	6 - CLST
7 - JPTR	8 - NBLR	9 - PRSC	10 - PHTN	11 - TRNS	12 - RNSN
13 - ZDCP	14 - FKDV	15 - YSHM	16 - CLPD	17 - LNVV	18 - JFMR
19 - JCRY	20 - KNLB				

MORTAL KOMBAT 2

Фирма - ACCLAIM & MIDWAY. Год выпуска - 1994
Монитор - VGA. Размер - 20 Mb

Управление: клавиатура, джойстик
Звук: Roland SCC1 & SB, Roland LAPC-1, Gravis UltraSound, Sound Blaster, Sound Blaster AWE 32
Требования к машине: Процессор не ниже 386DX (желательно 486DX2-66), 512Kb RAM, версия DOS не ниже 5.0

Наконец-то любителей кровавых разборок в MORTAL KOMBATе ожидает сюрприз. В свет вышла новая версия знаменитой игры - MORTAL KOMBAT 2!! Ее сюжет - это продолжение первой версии в полном смысле этого слова. Представьте себе, что бы Вы испытывали, если бы Вам дали вторую серию увлекательного фильма, который давно хотелось посмотреть. Такие же чувства должны переполнять поклонников этой замечательной игры. Под командование Ваших нетерпеливо лежащих на клавиатуре рук готовы вступить (на ваш выбор, конечно) двенадцать первоклассно владеющих боевыми искусствами бойцов, среди которых есть уже знакомые по первой части игры персонажи. За это время они изучили новые тайны ведения рукопашного боя. Но это не значит, что новые бойцы не могут оказать им достойное сопротивление.

Что же произошло после того, как мы расстались с MORTAL KOMBAT 1? Вот эта история.

Как Вы помните из первой части игры, Shang Tsung, злобный старец, владеющий секретами восточных единоборств, должен был сделать землянам большую

подлость - открыть постоянную дорогу в другое враждебное человеку измерение, чтобы с помощью ужасных демонов, выпущенных из него, захватить власть на планете. Для облегчения своей гнусной цели старикашка решил уничтожить лучших воинов Земли в организованном им грандиозном турнире. Но лишь семь бойцов приняли вызов. С Вашей помощью добро победило зло (а так всегда в сказках и бывает). Посрамленный Shang Tsung, побитый мастером Liu Kang`ом и потерявший своего четырехрукого громилу Goro, бежит обратно в свое измерение. Припав к ногам своего повелителя, он сообщает ему о полном провале своей миссии. Властитель Shao Kahn в страшном гневе! Он дает вторую и последнюю попытку Shang Tsung`у показать себя с лучшей стороны. На этот раз ему будет помогать дальний родственник безвременно погибшего Goro - Kintaro, еще более сильный и невосприимчивый к юмору боец. Более того, сам Shao Khan лично примет участие в турнире и сурово покарает любого, кто попытается выступить против него. Теперь KOMBAT продолжается...

Эту историю Вы сможете прочитать, если не будете трогать свою клавиатуру сразу после загрузки игры и посмотрите заставку. Как только станет скучно, можно приступить к игре или сделать установки. Для этого надо будет нажать: для игры F1 или F2 в зависимости от того, с какой стороны Вы любите стоять (F1 - слева, игрок 1; F2 - справа, игрок 2), для настроек F10. Что, нажали F10? Молодцы! Перед Вами появляется меню, в котором можно установить:

1) Чем будет играть первый игрок
2) Чем будет играть второй игрок
3) Уровень сложности игры
4) Уровень четкости изображения
5) Звук
6) Установка IRQ (для звуковой платы)
7) Установка DMA (для звуковой платы)
8) Громкость
9) Редактирование клавиш управления для первого игрока
10) Редактирование клавиш управления для второго игрока
11) Запись установок и выход

Перемещаться по меню и изменять установки нужно курсорными клавишами. Если же Вы нажали F1 или F2, то на экране появится что-то типа таблички в каждой клеточке которой будет изображение бойца, которого можно выбрать с помощью стрелочек. Подтверждение выбора сделайте кнопкой "блок".

Для тех, кто хорошо освоился в MORTAL COMBAT 1, сложных проблем с новой игрой не будет. Вам надо будет просто прочитать (а главное, понять!) полное описание, поставляемое с игрой в виде текстового файла или книжки. Там описаны все используемые комбинации клавиш, есть ответы на множество вопросов, много полезного и интересного. Дальше надо просто запомнить новые приемы в дополнение к старым, уже хорошо выученным. Тем же, кто впервые начал играть в MORTAL COMBAT 2, будет туго. А если еще нет текстовых файлов с описанием, то совсем мрак. Но тут, как проблеск света, Вам на глаза попадается этот текст и сразу в голову лезут слова известной песни:" И Спаситель ответил - Спокойно, <имя>, никакого секрета тут нет"!

Как и в первой версии игры, для всех бойцов есть общие приемы, а есть особые (что-то такое сверхестественное, непонятное, магическое). Для начала рассмотрим базовые приемы, одинаковые для всех участников кровавого турнира (управление дается на дополнительной клавиатуре для второго игрока, т.е. Вы стоите справа).

ОБЩИЕ ПРИЕМЫ:

Подпрыгнуть (Jump) - 8;
Присесть (Duck) - 2;
Двигаться вперед (Forward) - 4 (или 6; см. ниже);
Двигаться назад (Back) - 6 (или 4; см. ниже);
Удар рукой в лицо (Face Punch) - 7;
Удар рукой в грудь (Body Punch) - 1;
Удар ногой в лицо (Face Kick) - 9;
Удар ногой в грудь (Body Kick) - 3;
Блок (Block) - 5;
Блок сидя - 2+5;
Удар рукой в пах из положения сидя - 2+1;
Удар рукой из положения сидя (Апперкот) - 2+7;
Удар ногой из положения сидя - 2+3;
Удар ногой в пах из положения сидя - 2+9;
Захват и перебрасывание через себя (нужно быть рядом) - 1;
Удар коленкой в живот (нужно быть рядом) - 3 или 9;
Удар рукой в прыжке - 8+7 (8+1);
Удар ногой в прыжке - 8+9 (8+3);

Сальто вперед/назад - 8+4/8+6 (или наоборот; см. ниже);
Сальто вперед/назад с последующим ударом рукой - 8+4 7 (1)/8+6 7 (1);
Сальто вперед/назад с последующим ударом ногой - 8+4 9 (3)/8+6 9 (3);
Удар ногой с разворота (вертушка) - 6+9;
Подсечка - 6+3.

Маленькое примечание (то самое "см. ниже"): если Вы перепрыгнули своего противника, то не забудьте, что клавиши движения вперед и назад меняются местами (вперед - 6, назад - 4), в соответствии с этим меняются клавиши некоторых ударов!

Ну вот, кажется, перечислены все базовые удары и приемы используемые бойцами во время турнира. А теперь попробуем наиболее подробно рассказать о каждом участнике соревнования (кровавой бойни). Выбор персонажей довольно большой - двенадцать воинов. Двое старых, проверенных бойцов Sonya и Kano выбыли из схватки, но зато их место заняли семь новых, крепких и суровых воителей.

*** LIU KANG** - один из старых бойцов, шаолинский монах-рыбак, член тайного общества "Белого Лотоса". После ошеломляющей победы над Shang Tsung`ом, в результате которой он выполнил свою цель и восстановил атмосферу благородного, честного поединка, Liu Kang возвращается в свою обитель. Он находит монастырь в руинах, все его друзья и наставники, которые были для Liu Kang`a как братья, зверски убиты в неравном сражении с ордами злобных демонов из враждебного измерения. Горя жаждой мести, Liu Kang отправляется в Темную Область (тот самый страшный мир) с целью найти и покарать злодеев.

Liu Kang имеет довольно большой потенциал ударов. Он является хорошим и опасным противником, а если выиграет право первого удара, то может быть еще опаснее. Выстрелы огненными шарами из сидячего положения эффективны для задержки противника на своем месте (т.к. он приседает, делает блок и не может двигаться), а, стоя, наоборот, с близкого расстояния огненный шар будет полезней. Также огнем можно стрелять в воздухе, что является очень полезно при обороне от слишком прыгучих противников. Его быстрый удар ногой в полете и молотилка ногами (очень похоже на физкультурное упражнение "велосипедик") легко блокируются, но являются очень эффективными, особенно "велосипед". Удар ногой в полете хорош, когда его не ожидают.

УДАРЫ:

Апперкот - превосходно
Прыжок с последующим ударом ногой - слабо
Защита - хорошо

Двойной удар руками (надо быть близко к противнику) - 7;
Огненный шар (может быть выполнен в воздухе) - 2 раза 4+7;
Огненный шар из положения сидя - 2 раза 4+1;
Очень быстрый удар ногой в воздухе (сбивает противника с ног) - 2 раза 4+9;
Молотилка ногами в воздухе (велосипедик)-держать 4 секунды 3, а потом отпустить.

ФАТАЛЬНЫЕ УДАРЫ (при появлении “приглашения” прикончить противника):
Pit/Spikes - 6+2 раза 4+3;
Дружба (Disco) - 4+3 раза 6+3;
Превращение в грудного ребенка (Babality) - 2 раза 2+4+6+3;
LIU KANG превращается в дракона и откусывает половину туловища (нужно быть рядом с противником) - 2+4+2 раза 6+9;
Очень сильный апперкот (все сметающий на своем пути; - 5 держать 2+7, нужно быть рядом с врагом);

*** KUNG LAO** - шаолинский монах, член тайного общества "Белый Лотос". Он последний потомок великого KUNG LAO (даже назван в его честь), который был побежден и убит пятьсот лет назад многоруким человеком-драконом GORO. Понимая грозящую для всего человечества опасность от демонов из Темной Области, Kung Lao присоединяется к Liu Kang`y для помощи в его опасном путешествии на кровавый турнир Shao Kahn`a.

Kung Lao тоже довольно хороший боец. Его магический бросок шляпой хорош для остановки настырных противников. При выполнении "волчка" (он начинает вращаться вокруг своей оси и при этом от него исходят энергетическо-магическое излучение) он не может наносить никакие удары, а при замедлении вращения Kung Lao становится уязвим, когда как сам не может ничего поделать для своей защиты. Когда Вы телепортируетесь, нужно применить удар ногой или рукой, иначе враг может разобраться что к чему и Вам не повезет. А вообще, это хороший и опасный прием, если есть реакция.

УДАРЫ:

Апперкот - хорошо
Прыжок с последующим ударом ногой - слабо
Защита - хорошо

Удар по голове противника своей головой (надо быть близко к противнику) - 7;
Телепортация - 2+8;
Воздушный удар ногой (может быть выполнен только в воздухе; по сравнению с обычным, вдвое быстрей) - 2+9;
Магический бросок шляпой - 6+4+1;
"Волчок" - 2 раза 8+3.

ФАТАЛЬНЫЕ УДАРЫ:

Pit/Spikes - 3 раза 4+7;
Дружба (Rabbit) - 3 раза 6+2+9;
Превращение в грудного ребенка (Babality) - 2 раза 6+2 раза 4+9;
Разрезает шляпой пополам (стойте на расстоянии удара) - 3 раза 4+3;
Отрезает шляпой голову (стойте в другом конце экрана) - 3+(5+4)+8.

*** JOHNNY CAGE** - После первого турнира суперзвезда кикбоксинга исчезает и появляется кинорежисер, который снимает фильм "Mortal Combat". Но он узнает про угрозу из Темной Области и вместе с Liu Kang`ом в виде простого бойца (для конспирации) отправляется на турнир. Cage также хочет собрать побольше материала для своего нового фильма.

Johnny Cage- превосходный боец, один из самых сильных! Его мощные удары не многие могут выдержать. Он владеет магией тени, т.е. Cage может двигаться настолько быстро, что мы увидим лишь его тень, как след. Он владеет двумя ударами с использованием этой способности. Их хорошо применять для остановки прыгучих противников и настырно идущих в лоб (иногда это нахальство врага раздражает).

УДАРЫ:

Апперкот - превосходно
Прыжок с последующим ударом ногой - хорошо
Защита - хорошо

Удар тигра (вспомните "Кровавый спорт" с Ван Дамом; надо быть близко к противнику) - 7;
Удар пяткой в подбородок (надо быть близко к противнику) - 9 или 3 (все равно);
Прием "Тень" (прыжок вверх и удар локтем и коленом одновременно) - 6+2+6+7;
Прием "Тень" (молниеносный удар ногой в живот) - 6+4+3;
Удар рукой в пах со шпагата (надо быть близко к противнику) - 1+5.

ФАТАЛЬНЫЕ УДАРЫ:

Pit/Spikes - 3 раза 2+9;
Превращение в грудного ребенка (Babality) - 3 раза 6+9;
Дружба (Photo) - 4 раза 2+9;
Отрывает верхнюю часть туловища (стойте на расстоянии прыжка от жертвы) - 2 раза 2+2 раза 4+1;
Ужасный удар рукой, в результате которого голова врага летит к вашим ногам, а потом- кровь, кровь и кровь!!! - 2 раза 4+2+8.

Примечание: Чтобы оторвать три головы, используя последний описанный фатальный удар, Вам надо при отрывании первой головы нажать следующую комбинацию клавиш: 2+5+1+3.

*** REPTILE** - Наиболее доверенный и приближенный помощник Shang Tsung`a. Эта тварь телохранитель и личный убийца этого старикашки, преданная ему душой и телом. Reptile убивает всех, кто пытается причинить Shang Tsung`y какой-либо вред. Его человеческая оболочка маскирует под собой ужасного демона-рептилию, который был создан специально для битв миллионы лет назад.

Reptile является прекраснейшим бойцом. Но Вы должны виртуозно научиться управлять им, чтобы почувствовался эффект. Его кислотные плевки наносят небольшой вред, но их можно применять довольно часто, т.к. их передвижения очень стремительны. "Плывущий шар" движется очень медленно, но от него почти нельзя отклониться, а при его попадании противник взлетает в воздух, где его можно поразить в прыжке. Очень эффективен подкат. Этот прием позволяет наносить большой вред противнику и сбивать его с ног; хорош для борьбы на близком расстоянии.

УДАРЫ:

Апперкот - слабо
Прыжок с последующим ударом ногой - хорошо
Защита - превосходно

Удар локтем по лицу наотмашь (надо быть близко к противнику) - 7;
Плевок зеленой кислотой - 2 раза 4+7;
Подкат - 6+1+5+3;
Выстрел плавающим шаром - 2 раза 6+7+1;
Эффект ниндзя - невидимость - держа 5, нажать 2 раза 8+2+7.

ФАТАЛЬНЫЕ УДАРЫ:

Pit/Spikes - 2+2 раза 4+5;
Превращение в грудного ребенка (Babality) - 2+2 раза 6+3;

Дружба (Doll) - 2 раза 6+2+3;
Языком просто слизывает голову (стойте на расстоянии прыжка от жертвы) - 2 раза 6+2+1;
Ужасное зрелище: разрывает противника пополам (обязательное условие: нужно быть невидимым и близко к противнику) - 2 раза 4+2+9.

*** SUB-ZERO** - Вполне возможно, что он когда-то учился в монастыре Шаолинь, но ушел оттуда по неизвестной причине и стал наемным ниндзя-убийцей. После турнира он вернулся погостить в свою старую обитель. Каким-то образом Sub-Zero узнает о планирующемся нападении. Его не прельщает возможность погибнуть там и поэтому молча уходит (вот подлец). Но, как Вы, наверно, знаете, Sub-Zero предложили большие деньги за то, что он убьет Shang Tsung`a. И ниндзя предпринимает вторую попытку осуществить это задание. А для этого он должен участвовать в новом турнире. Sub-Zero хороший боец, но он имеет достаточное количество недостатков. Его магический эффект замораживания легко блокируется и от него можно спокойно увернуться, даже нанести врагу вред. Но у Sub-Zero есть свои преимущества. Он хороший боец на близком расстоянии. Подкат (прием такой есть у этого воина) бывает очень неприятен.

УДАРЫ:

Апперкот - слабо
Прыжок с последующим ударом ногой - хорошо
Защита - превосходно
Удар локтем по лицу наотмашь (надо быть близко к противнику) - 7;
Замораживание - 4+2+1;
Замораживание земли перед собой (чтобы противник поскользнулся) - 6+2+3;
Подкат - 6+1+5+3.

ФАТАЛЬНЫЕ УДАРЫ:

Pit/Spikes - 2+2 раза 4+5;
Превращение в грудного ребенка (Babality) - 2+2 раза 6+9;
Дружба (Doll) - 2 раза 6+2+9;
Фатальный удар - сначала на расстоянии удара 2 раза 4+2+9, а потом сблизи 4+2+2 раза 4+7;
Бросает ледяной комок, который разрывает врага на куски (стойте на другом конце экрана) - держа 1, нажмите 2 раза 6+2+4.

*** SHANG TSUNG** - После провала его миссии, потери власти и доверия Shang Tsung возвращается к своему повелителю. Он убеждает Shao Kahn`a дать последний шанс обеспечить 100%-ный успех захвата Земли. И вот начинается второй кровавый турнир.

Shang Tsung- исключение. Он может пользоваться возможностями любого участника соревнования. При этом Shang Tsung принимает облик этого бойца и в течение приблизительно 15 секунд остается им. Также он умеет кидаться огненными шарами, которые причиняют большой вред противнику.

УДАРЫ:

Апперкот - хорошо
Прыжок с последующим ударом ногой - превосходно
Защита - слабо
Один шарик - 2 аза 6+7
Два шарика - 2 аза 6+4+7
Таи шарика - 2 раза 6+2 раза 4+7

<u>Превращения:</u>

LIU KANG - 6+2 раза 4+5;
KUNG LAO - 6+2+6+9;
JOHNNY CAGE - 2 раза 6+2+1;
REPTILE - держа 5, нажать 8+2+7;
SUB-ZERO - 4+2+4+7;
KITANA - 3 раза 5;
JAX - 2+4+6+9;
MILEENA - продержать 2 секунды 7 и отпустить;
BARAKA - 2 раза 2+3;
SCORPION - держа 5, нажать 2 раза 8;
RAIDEN - 2+6+4+3.

ФАТАЛЬНЫЕ УДАРЫ:

Pit/Spikes - держа 5, нажать 2 раза 2+8+2;
Превращение в грудного ребенка (Babality) - 6+4+2+9;
Дружба (Rainbow) - 2 раза 6+2+4+9;
Превращается в Mist (стойте на расстоянии удара) - держать 2 сек. 9 и отпустить;
Высасывает из жертвы всю жизненную энергию - держа 5, нажать 8+2+8+3;
Превращение в KINTARO (представьте, что потом будет; надо быть близко к противнику) - подержать 1 30 сек. и отпустить.

*** KITANA** - Прекрасная представительница слабого пола. Но это еще ничего не значит! Ее красота и безобидность скрывает истинную лицо. Kitana работает на Shang Tsung`a, проводя набеги на Землю. Она пришла на турнир вместе с сестрой Mileen`ой. Но свои намерения Kitana не открывает никому.

Kitana имеет самый разрушительный прием в игре, с помощью которого можно отнять половину жизненных сил противника (пропеллер). Он заключается в том, что она начинает вращать свой веер и из него идет какое-то излучение. Если враг попадает в него, то его поднимает в воздух и жизненные силы очень быстро убывают. Kitana достаточно быстра и опасна при ближнем бое. Ее эффективные приемы с использованием веера очень неприятны. Kitana считается лучшим бойцом!

УДАРЫ:

Апперкот - превосходно

Прыжок с последующим ударом ногой - хорошо

Защита - слабо

Удар кулаком в нос (надо быть близко к противнику) - 7;
Режет веером горло - 6+7;
Бросок крутящимся веером (можно выполнять в воздухе) - 2 раза 4+7+1;
Пропеллер - 3 раза 6+7.

ФАТАЛЬНЫЕ УДАРЫ:

Pit/Spikes - 4+2+4+9;
Превращение в грудного ребенка (Babality) - 3 раза 2+3;
Дружба (Cake) - 3 раза 2+8+3;
Смертельный поцелуй - держа 3, нажать 2 раза 4+2+4;
Отрывает голову - 3 раза 5+9.

*** JAX** - Его настоящее имя- майор Джексон Бриггс. Он является лучшим из лучших в специальных отрядах особого назначения вооруженных сил США. Jax получает особое задание найти и спасти лейтенанта Сонию Блейд, которая пропала на первом турнире. Он полагает, что след Сонии надо искать на втором соревновании (Jax надеется, что она еще жива).

Jax довольно сильный противник. Особенно надо опасаться когда, он делает воздушный бросок при Вашей атаке, а потом землетрясение (бьет кулаком по земле, вызывая колебания поверхности, приносящие вред здоровью). Также опасен в ближнем бою.

УДАРЫ:

Апперкот - хорошо

Прыжок с последующим ударом ногой - хорошо

Защита - слабо

Удар кулаком в глаз (надо быть близко к противнику) - 7;
Землетрясение - продержать 3 сек. 3 и отпустить;
Хватает за грудки и больно бьет - 2 раза 4+1;
Что-то очень неприятное - перебросить через себя и нажать 7;
Воздушный бросок (может быть произведен только в воздухе) - 5.

ФАТАЛЬНЫЕ УДАРЫ:

Pit/Spikes - 2 раза 8+2+3;
Превращение в грудного ребенка (Babality) - 2+8+2+8+3;
Дружба (Paper) - 2 раза 2+2 раза 8+3;
Сшибает голову одним ударом - держа 1, нажать 3 раза 4;
Отрывает у противника руки - 4 раза 5+1.

*** MILEENA** - Shang Tsung не уверен в преданности Kitan`ы, и поэтому он решает организовать за ней наблюдение. А кто может сделать это лучше родной сестры Mileen`ы. Помимо этого, она получает приказ предотвратить любые попытки измены со стороны своей сестры.

Mileena очень хороший боец. Телепортирование, например, можно применять против прыгучих противников. Довольно эффективен бросок кинжалами и очень удобен "колобок", особенно, если сделан неожиданно.

УДАРЫ:

Апперкот - превосходно

Прыжок с последующим ударом ногой - хорошо

Защита - слабо

Удар кулаком в нос (надо быть рядом с противником) - 7;
Телепортируется и сразу бьет ногой - 2 раза 4+3;
Сворачивается в клубок и катясь сбивает Вас как кеглю - 2 раза 6+2+9;
Бросок кинжалами (может быть выполнен в воздухе) - держать 2 сек. 7 и отпустить.

ФАТАЛЬНЫЕ УДАРЫ:

Pit/Spikes - 4+2+4+3;
Превращение в грудного ребенка (Babality) - 3 раза 2+9;

Дружба (Flower) - 3 раза 2+8+9;
Рубит кинжалами на куски и поднимает в воздух - 4+6+4+1;
Проглатывает Вас и потом выплевывает кости - держать 2 сек. 9 и отпустить.

*** BARAKA** - Нападением на монастырь Шаолинь руководил именно он. Baraka является жителем Темной Области. В результате постоянных кровавых разборок, он стал непревзойденным бойцом. Его умение сражаться заметил Shao Kahn и взял Barak`у в свою армию.

Baraka- один из самых лучших и опасных бойцов. Опасайтесь подходить к нему слишком близко, иначе Вас постигнет участь мяса, брошенного в мясорубку. Не ленитесь использовать выстрел энергией, хотя он причиняет не очень сильный вред. Наиболее эффективно Baraka орудует мечами, которые являются как бы продолжением рук.

УДАРЫ:

Апперкот - хорошо
Прыжок с последующим ударом ногой - превосходно
Защита - хорошо

Удар кулаком в нос (надо быть рядом с противником) - 7;
Двойной удар ногой (надо быть рядом с противником) - 2 раза 9;
Удар мечом по горлу - 6+7;
Мясорубка - 3 раза 6+1;
Выстрел какой-то энергией - 6+2+7.

ФАТАЛЬНЫЕ УДАРЫ:

Pit/Spikes - 2 раза 4+2+9;
Превращение в грудного ребенка (Babality) - 3 раза 4+9;
Дружба (Gift) - держа 5, нажать 8+2 раза 4+9;
Отрывает голову - держа 5, нажать 4 раза 6+7;
Изрубает на куски и приподнимает на мечах в воздух - 6+4+2+4+1.

*** SCORPION** - Его месть не удовлетворена. Sub-Zero жив. Вы, наверно, знаете, что Scorpion на самом деле призрак ниндзя, которого подло убил Sub-Zero. Он люто ненавидит китайца и надеется отомстить. Scorpion постоянно следует за своим врагом. Вот и теперь он отправляется вслед за ним на турнир в надежде осуществить свою идею.

Как призрак Scorpion обладает сверхестественными возможностями. Он может телепортироваться за границу экрана и появляться с другой, сразу ударив. Также очень хороший прием с гарпуном. Scorpion бросает его, затем подтягивает жертву к себе и может делать с ней все, что захочет. Не забывайте и про воздушный бросок.

УДАРЫ:

Апперкот - слабо
Прыжок с последующим ударом ногой - хорошо
Защита - превосходно

Прямой удар кулаком в лицо (надо быть рядом с врагом) - 7;
Бросок гарпуном - 2 раза 6+1;
Телепортируется и бьет рукой (может сделать в воздухе) - 6+2+7;
Воздушный бросок (выполнение только в воздухе) - 5.

ФАТАЛЬНЫЕ УДАРЫ:

Pit/Spikes - 2+2 раза 4+5;
Превращение в грудного ребенка (Babality) - 2+2 раза 6+9;
Дружба (Doll) - 2 раза 6+2+9;
Фатальный удар (вспомните Mortal Kombat I) может быть выполнен двумя способами: 1ый на расстоянии удара от противника, второй - с любого места (держа 5, нажать 2 раза 8+7 или, держа 5, нажать 2 раза 2+ 2 раза 8+7).

*** RAIDEN** - бог грома японской мифологии в земном обличии. Он разгадывает коварные планы Shang Tsung`a и, предупредив об этом участников будущего турнира, исчезает, но, поняв, что без его помощи все будет плохо, возвращается и принимает участие в соревновании.

Raiden очень неприятный противник. С помощью телепортации он может без вреда для себя наносить Вам быстрые и ощутимые удары. Когда он использует прием "полет" (летит вперед, вытянув руки и нанося вред противнику), бывает очень неприятно. И, хотя "молния" причиняет средний вред, все равно для Вас не будет ничего хорошего.

УДАРЫ;

Апперкот - хорошо
Прыжок с последующим ударом ногой - слабо
Защита - хорошо

Mini апперкот (надо быть близко к противнику) - 7;
Прием "полет" (может быть сделан в воздухе) - 2 раза 6+4;
Молния - 4+2+1;
Телепортация - 2+8;

Электрический разряд в голову (надо быть рядом) - держите 7 4 сек. и отпустите.

ФАТАЛЬНЫЕ УДАРЫ:

Pit/Spikes - держа 5, нажать 3 раза 8+7;
Превращение в грудного ребенка (Babality) - 2 раза 2+8+9;
Дружба (Kidd T) - 2+6+4+9;
Электрическим разрядом разрывается голова - продержать 6 сек. 3, а затем 2 раза 5+3;
Сильный апперкот противнику (надо быть близко к противнику) - держите 8 сек. 7 и отпустите.

Удар Pit/Spikes действует только на мосте и в зале с шипами на потолке.

Чтобы сбросить противника в кислотное озеро (темно-зеленого цвета), надо нажать 1+3 и затем сделать апперкот. Некоторые удары до того сложны, что просто необходим 4-рех кнопочный джойстик типа Gravis Game Pad.

Способ достижения конечной цели немного отличается от MORTAL KOMBAT 1. Во второй части игры Вы будете драться со всеми участниками состязания по одному разу. Выигрывает тот, кто победит противника два раза (также, как в первом MORTALe). При Вашей победе по традиции предлагается убить врага (FINISH HIM!!!) Тут-то и появляется возможность продемонстрировать хотя бы другу (если, конечно, он сидит рядом), что MORTAL KOMBAT 2 прекрасная игра, а заодно то, что Вы не безжалостный хладнокровный убийца. Вместо того, чтобы зверски приканчивать противника, Вы можете или подружиться с ним, или дать ему шанс начать жизнь ,сначала превратив его в грудного младенца (Babality). Для этого во время схватки нельзя использовать магические способности и удары руками. Вам надо победить его только с помощью ног, что вполне осуществимо.

Теперь углубимся в изучение стратегии и тактики ведения боя (выиграть ведь очень хочется). Если Вы будете следовать приведенным ниже советам, то победить не составит труда.

Есть определенные базисные приемы, которые можно использовать в бою с противниками, управляемыми компьютером, или своим другом (если, конечно, игра ведется вдвоем). Далее излагаются рекомендации для начинающих играков в MORTAL COMBAT 2. Но это не помешает профессионалам тоже пробежать глазами этот раздел.

Как Вы уже, наверно, приметили, поединки проводятся в различных местах (перед боем указывается, где он будет). И в каждом месте нужно использовать различные тактики. Если у Вас есть это знание, то это хороший признак будущей победы.

БОРЬБА ПРОТИВ КОМПЬЮТЕРА

* Почаще используйте прыжки с последующим ударом рукой или ногой. При этом надо точно рассчитывать дальность и точность прыжка, иначе на Вас могут провести контратаку. Когда будет хорошо получаться, появится возможность победить только с помощью этого приема.
* В начале поединка можно с помощью сальто отпрыгнуть как можно дальше от врага. При этом, если Вы далеко от противника, он, как правило, сначала проходит половину экрана, а потом или продолжает движение, или начинает атаковать магически.
* Избегайте часто вести ближний бой и при этом не старайтесь перепрыгивать через противника, когда он готов к этому.
* Если у Вас получится оттеснить врага в угол, то будет намного удобней обрабатывать его руками и ногами.
* Если в ближнем бою поставить блок, то вы отступите назад; и не пытайтесь сразу вернуться на свое место, иначе получите болезненный удар.
* Если стоит легкий уровень сложности, то можно победить, к примеру, одним апперкотом или подсечками.
* При использовании джойстика появляются дополнительные возможности.

БОРЬБА С KINTARO

Kintaro - очень сильный противник. Его удары очень мощны, а передвижения стремительны и точны (даже странно, как эта туша может так двигаться). Если Вы на достаточном расстоянии от него, то выпущенные огненные шары могут причинить боль. Не позволяйте Kintaro хватать Вас, иначе станет плохо от увиденного зрелища.

* Часто используйте против него прыжки с ударами. Для защиты от этих приемов Kintaro еще не дорос. Постоянно двигайтесь, никогда не стойте на месте.
* Можно использовать удары ногами и подсечки, но не часто.
* Наиболее вероятная тактика Kintaro следующая. Он ставит блок, а затем хватает Вас и начинает дубасить. Против этого можно попробовать отпрыгнуть как можно дальше, но при этом Вы подвергаетесь риску получить огненным шаром в лоб.

* Когда Kintaro отклоняется назад и рычит, не спите, используйте этот момент для атаки.

* Существует простой способ причинения вреда. Kintaro иногда прыгает в Вашу сторону. Это хороший момент для того, чтобы сделать апперкот. Надо только правильно рассчитать момент удара.

* Kintaro умеет телепортироваться прямо на Вас, а после еще попрыгает. Этого избежать очень сложно. Если у вас отменная реакция, то сделайте ему апперкот.

БОРЬБА ПРОТИВ SHAO KAHN`a

Shao Kahn, подобно Kintaro, очень сильный и опасный противник. Вы не можете победить его с помощью прыжков и ударов. Shao Kahn имеет против них своего рода иммунитет, эффективную защиту. Двигается он намного стремительней Вас, а удары просто сокрушительные. Вдобавок ко всему этому, Shao Kahn кидается энергетическим копьем.

* В начале раунда Shao Kahn сразу начнет атаковать Вас или стрелять копьем, и если не успеть отпрыгнуть подальше, то будет очень печально.

* Shao Kahn - самоуверенный насмешник. Время от времени он будет говорить Вам что-то типа " Я убью тебя! " или " Ты умрешь медленной и мучительной смертью ". Именно в этот момент самое время как следует врезать ему по зубам любым способом.

* Также Вы можете перепрыгнуть его, затем сразу присесть и сделать апперкот.

* Или придерживайтесь такой тактики. Отступайте и заманивайте его в угол, позвольте Shao Kahn`у подойти, затем сделайте ему апперкот, присядьте, поставьте блок и повторите это столько раз, сколько сможете.

* Самый простой способ победить Shao Kahn`a - это драться Kitan`ой. Заманите его поближе к себе и сделайте прием с вращающимся веером. При этом Ваш враг потеряет сразу половину жизненной энергии.

БОРЬБА В РЕЖИМЕ ИГРЫ ВДВОЕМ

* Главное постарайтесь изучить тактику Вашего противника.

* Никогда не стреляйте меньше, чем с середины экрана, иначе враг может прыгнуть и ударить ногой или рукой.

* Хозяином положения является тот, кто в ближнем бою овладел инициативой. Используя, например, подсечки, Вы можете вообще не позволить противнику подняться.

Как и во всякой игре, в MORTAL COMBAT 2 есть скрытые возможности.

"Congratulations! You Have Found The Passage From The Outworld To The Earth Realm. Now You Must Battle With An Undiscovered Warrior From Mortal Kombat One. Prepare Yourself To Return To Goro`s Lair."

Это сообщение будет радовать Ваши глазки, когда будут выполнены требования, нужные для вызова на бой JADE`a или SMOKE`a. Это закулисные персонажи и, чтобы победить в турнире, с ними драться необязательно.

* JADE, по существу, Kitana, за исключением того, что она двигается с удвоенной скоростью и одета в зеленые одежды. Jade имеет иммунитет к ко всем магическим атакам.

* SMOKE - одетый в серый костюм ниндзя. Он имеет способности Scorpion`a, но двигается чрезвычайно быстро и постоянно испускает smoke, который может причинить значительный вред.

Существует еще один персонаж. NOOB SAIBOT - черный ниндзя с возможностями Scorpion`a. Он достаточно опасный противник и победить его будет нелегко, хотя двигается Noob Saibot не так стремительно.

И Jade, и Smoke можно увидеть в живом лесу, когда они выглядывают из-за деревьев. Иногда они дают указания, как бросить вызов и что для этого нужно сделать. После драки с ними, независимо оттого, выиграли Вы или проиграли, нужно будет вернуться на турнир. Как же достичь встречи с ними?

Встреча с JADE

Встретиться с ней можно двумя способами:

1. Когда Вы будете сражаться с противником, после изображения которого стоит знак вопроса (?), нужно использовать только низкий удар ногой (3) и не использовать блок (5).
2. Также встретиться с ней можно в любой момент, если Вы одержите определенное число побед, сами при этом не получив повреждений и прикончив коронными ударами всех встречающихся противников.

Для встречи с остальными двумя персонажами (особенно с третьим) желательно играть вдвоем.

Встреча с SMOKE

Во время поединка ждите, когда в правом нижнем углу появится лицо, и сразу же в этот момент нажмите для первого игрока <вниз>+F1, а для второго - 2+F2.

Лицо появляется, когда Вы делаете противнику апперкот или его делают Вам. Очень важный момент: у Вас получится только в том случае, когда бой происходит в месте, которое называется PORTAL STAGE.

Встреча с NOOB SAIBOT
Для достижения этой цели нужно выиграть 50 (пятьдесят!!!) раундов и получить золотую медаль МК2. Только тогда Вам предоставится возможность помериться с ним силами.

Говорят, есть еще один персонаж - PONG и подраться с ним можно только в том случае, если Вы выиграете 250 боев. Но есть предположение, что тот, кто дойдет до самого победного конца, сможет поиграть в какую-то игру "Атари"(?).

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Какие же судьбы постигли участников турнира после его окончания? Ниже приводятся варианты развития событий для каждого игрока, т.е. Вы победили кем-то и знаете, что будет дальше (на экране это будет выглядеть очень красиво).

LIU KANG (Хо Сунг Пек) - Он не может успокоиться до тех пор, пока Shang Tsung не будет убит. И Liu Kang добивается этого. После он ищет уединения и поэтому возвращается в свой монастырь. Там Liu Kang оплакивает своих братьев и в итоге понимает, что все происшедшее - это его судьба.

KUNG LAO (Антони Маркуез) - Вместе с Liu Kang`ом он возвращается в Шаолинь, но, понимая, что его предназначение - бороться со злом в Темной Области, Kung Lao побеждает множество противников, пока не становится чемпионом. Никто не может сравниться с его силой, мастерством и магией. Kung Lao превзошел даже своего предка, но самые великие дела в его жизни еще впереди...

JOHNNY CAGE (Даниель Песина) - Сначала он предотвращает угрозу из Темной Области, используя все свое боевое искусство. И после победы, как истинный победитель, получает лицензию на съемки фильма "Mortal Kombat 2". При этом он понимает, что третья серия фильма неизбежна.

REPTILE (Даниель Песина) - Shang Tsung доверяет Reptile`е все свои секреты. Но он не подумал, что не все может понравиться ему. Так и получилось. Reptile придумывает свой план, в результате которого Shang Tsung проигрывает и турнир больше не существует в его родном измерении.

SUB-ZERO (Даниель Песина) - Когда Sub-Zero 1 не возвратился с первого турнира, то клан убийц, в который он входил, послал другого профессионала, чтобы он опередил Liu Kang`а и первым совершил убийство. По существу, этот новый боец - брат - близнец. Единственное, что остается непонятно, почему Scorpion пощадил Sub-Zero, хотя мог быстро его убить из-за давней мести, да еще став его другом и помощником. Возможно, все еще впереди.

SHANG TSUNG (Филлип Эхн М.Д.) - Он понимает, что делает величайшое зло. И поэтому не только побеждает Kintaro и Shao Kahn`а, но и с помощью специально набранной ударной группы и магии навеки закрывает выход из Темной Области. "Люди, живите мирно!".

KITANA (Каталин Земиар) - За свои молодые годы она изучала множество тайн и с помощью одной из них узнает, что ее сестра Millena - искусственное создание, следящее за ее действиями, и что ее настоящие родители, жившие на границе с Темной Областью, в плену у Shao Kahn`а. Kitana одна одерживает победу над силами тьмы и вместе с мамой и папой отправляется домой.

JAX (Джон Перриш) - Он узнает, что Сония Блейд захвачена вместе с Kano и единственный способ освободить ее - это победить в турнире. С холодной жестокостью он расправляется со всеми противниками и в суматохе убегает вместе с Сонией. И, хотя Kano тоже ушел, они знают, что когда-нибудь он попадется в руки правосудия.

MILEENA (Каталин Земиар) - Если бы не мысль, что она создана искусственно, то жизнь вместе с Kitan`ой, как с сестрой, была бы прекрасна. Но это невозможно. И поэтому вместе со своим возлюбленным Barak`ой они захватывают власть в Темной Области и правят там как король и королева.

BARAKA (Ричард Дивизио) - Словно ангел смерти, он одерживает ошеломляющую победу, которая доказывает его непревзойденное мастерство, и становится королем и властелином Темной Области (в чем-то ему помогла будущая королева).

SCORPION (Даниель Песина) - Используя свои сверхестественные способности, он узнает, что Sub-Zero уже не тот, который предательски убил его много лет назад. Но Scorpion находит новую цель в жизни - борьбу со злом. Он предлагает свою помощь и дружбу Sub-Zero и вместе они начинают неравную борьбу.

RAIDEN (Карлос Песина) - Поняв истинные злобные намерения Shang Tsung`а и Shao Kahn`а, он принимает их вызов - сразиться в турнире. Raiden клянется использовать все свою мощь и силу для борьбы против них. Выигрывая турнир, он уничтожает Shao Kahn`а и всех его сообщников, а также уничтожает ворота между двумя измерениями.

ONE MUST FALL 2097

Фирма - Epic Megagames. Год выпуска - 1995.
Монитор - VGA. Размер - 14,2MB.

Для нормального функционирования игре достаточно 386 компьютера с 4 MB оперативной памяти. Поддерживаемые звуковые карты: Sound Blaster, Gravis Ultrasound и все 100% совместимые. Возможно использование одного или двух джойстиков.

OMF 2097 может быть запущен из среды Windows, но желательно без звука. Выберете "No Sound Card" в меню Setup'а.

Конфигурирование звуковой карты выполняется в SETUP.EXE (отдельный файл).

Создатели игры утверждают следующее: "OMF 2097 - отличный способ избавиться от стресса, укрепить координацию рука-глаз или попросту истратить огромное количество времени".

One Must Fall 2097 (Один Должен Пасть 2097) - игра по типу MORTAL KOMBAT, но среди роботов, сконструированных в 3D Studio. Управляя механической махиной по форме человека на небольшой арене (в длину экрана), Вы должны будете победить другую такую же махину.

СЮЖЕТ

...2097 год. Пятница. Вы ждете этой ночи с самого детства. Пятнадцать лет тренировок потребуются сегодня: будущее принесет или воплощение мечты, или...

- Левый локоть все еще требует небольшой доработки... Всего три дня! Перенеси бой на следующую пятницу, и они даже не успеют понять что к чему, как будут разгромлены!- лежа на столе, ты не можешь видеть, откуда исходит голос, но узнаешь цветастую речь тренера команды "Болта" МакЭллиса.

- Не от чего нервничать, Болт. Эта деталь - свежачок с фабрики, - ты отвечаешь, пытаясь скрыть дрожь в голосе. -Я покажу тебе, насколько здорово справляется команда с работой.

- Я знаю, что покажешь. Но знаю и то, что это твой первый бой и десятый бой для твоего противника. Следовало бы дать тебе больше времени...

"Времени" - на что? Тренировка на тренажерах устарела. Ни один симулятор не может сравниться с настоящей схваткой.

- Я должен сделать это сейчас. На турнире я буду сорвиголовой, что ж, это тоже неплохо. Я должен попасть в расписание сезона.

- Удачи тебе... Дай им апперкот за меня,- говорит тогда Болт.

Технический персонал начинает проверку твоего костюма. Ты можешь чувствовать тончайшие иголки в шлеме, впивающиеся в твой череп. До решающего момента - 15 минут. Тебя наполняет легкое жжение, когда наркотики, соединяющие тебя со сверхкомпьютером, просачиваются в твой позвоночник. Приятного вида техник нагибается над кроватью и подмигивает тебе:

- Ночь всех ночей... Вспомни меня, когда станешь известным.

Твои веки слипаются. Несколько раз ты промаргиваешь, пытаясь не препятствовать лекарству. Наконец твои глаза закрываются и ты теряешь сознание.

...МЕТАЛЛ! Ты не можешь поверить чувству! Твои глаза открыты, но это не твои глаза. Ты смотришь на свою руку и сжимаешь ее в кулак. Ты бьешь кулаком по ладони, и звук - как от столкновения двух поездов. Ты осознаешь, что никогда не сможешь привыкнуть к "подключению", к чувству мощи, которое приходит к тебе, когда внезапно ты становишься несколькими сотнями тонн грозного оборудования.

- Ты там, парень?- раздается голос изнутри твоей головы.

Теперь ты осознаешь несколько голосов, звучащих на заднем плане:

- Физические атрибуты устойчивы. Все системы отзываются.

Ты поворачиваешь голову к телу, лежащему на кровати в десяти метрах в стороне и тридцати внизу.

Ты отвечаешь, и в сотню раз усиленный голос слегка оглушает тебя: "Со мной все в порядке, Болт. Настал час немного покрушить."

По твоим венам мчится не кровь, а синтойл. Твои глаза отражают факторы рассеивания, металлическую силу, мощь оружия, весы повреждений и еще несколько фигур, которые слишком усложнены, чтобы обращать на них внимание. И, хотя у тебя нет крови, тебе кажется, что твой пульс учащается по мере того, как часы над воротами ангара близятся к отметке 00:00.

- Нулевой час. Старт!

Дверь раскрывается. Толпа ревет. Игра начинается.

Добро пожаловать в One Must Fall 2097. В этой модели будущего национальные правительства становятся куклами в руках мультинациональных корпораций. Одна из таких корпораций, "Всемирная Авиация и Робототехника" (сокращенно В.А.Р.=W.A.R.=ВОЙНА), проводит "Шоу Шелкового Железного Кулака". "Всесветная ярмарка любви и ВОЙНЫ" - их любимейший лозунг на сегодняшний день.

Корпорация начала как исследовательский институт, задачей которого было рассчитывать человекоподобных роботов для космических путешествий. Первые прототипы были активированы в 2009 и немедленно использованы конгломератом корпораций Японоамерики в построении первой АКТИВНОЙ космической станции (эта попытка не была первой, предыдущая была предпринята ныне покойными Соединенными Штатами Америки и оставлена до того, как станция была готова к работе). Новые роботы были лучше прежних конвенционных роботов в том, что полностью управлялись человеческим мозгом. Пилот фактически становился роботом во всех своих намерениях и целях, но никакого вреда пилоту при этом причинено быть не могло.

Ныне же WAR - лидирующая корпорация Земли. Любая другая компания должна обращаться к WAR, если хочет предпринять космическое путешествие на любую из 4х внеземных станций. Корпорация обеспечивает правительство и компании системами защиты различного толка.

Ганимеду - следующей луне Юпитера, подлежащей колонизации, - требуется корпорационное оборудование для осуществления общего надзора. Совет корпорации постановил, что все желающие занять рабочее место, будучи квалифицированными на удовлетворительном уровне, должны сражаться за него. И теперь десять желающих должны выбрать своего робота и победить других в поединке один на один.

Всякий, кто занимает хоть сколько-нибудь заметную позицию в ремонтных дивизионах корпорации, научен обращаться с человекороботами. Многие провели немало времени, пытаясь научиться чувствовать себя "механизмом". Но использование человекороботов в состязании - абсолютно новая схема, порожденная необходимостью показать всему миру, что, если одна компания атакует другую компанию, роботы смогут проявить себя на достаточно эффективном уровне.

Идея использования человекороботов как индустрии развлечения - новый подход, но корпорация верит, что это будет хорошим импульсом для создания новых прототипов в исследовательских комнатах корпорации. Как бы то ни было, публика приглашена на состязания и это будет величайший турнир со времен Романской Эры.

ВЫБОР ПИЛОТА

Ниже рассказано о пилотах роботов, а также о некоторых других важных персонажах игры. Личные качества каждого из них проявляются в поединке, особенно когда за них сражается компьютер.

Игра приводит истории только для пилотов, участвующих в One Player Game режиме. В Турнире пилотов - все те же плюс еще удвоенное количество участников.

КРИСТАЛ

Возраст: 23. Специальность: Генетическая инженерия.

Кристал Деврое и ее брат Кристиан - двойняшки доктора и миссис Деврое. Доктор Деврое был главой исследовательского центра Корпорации пять лет назад, и в основном благодаря его имени Кристиан и Кристал получили свои позиции в компании. И, хотя исследования Деврое проводились в обстановке совершенной секретности, Кристал знает о том, что они были связаны с биогенетическими процессами.

Родители ее погибли пять лет назад, будучи единственными пассажирами на шатле, курсировавшем между Луной и Землей. Ее брат подозревает убийство, и, хотя он не делится с ней своими подозрениями, она думает то же самое. Единственная улика, которой она располагает, - Код Доступа ДигиЛинк со словом "Нова" на нем, найденный в дипломате отца. Она знает силу, которой обладает Ганимед. Она знает, что Ганимед будет означать доступ к Центральной компьютерной системе Корпорации. Она верит, что Корпорация виновна и что код доступа позволит ей достичь вхождения в секретные файлы и найти информацию о том, что же на самом деле случилось с ее родителями.

СТЕФФАН

Возраст: 17. Специальность: Торговля и Маркетинг.

Надменный сын семьи Томмасов из наиболее влиятельных семей Йольской колонии на Луне, Стефан во всем, что касается практики, является испорченным отродьем. Он видит себя центром Вселенной и знает, что Ганимед - всего лишь еще один шаг к его конечному предназначению - Президент Корпорации. Тот факт, что в свои семнадцать он обладает мастерством и мозгами двоих таких, как он, еще больше убеждает его в собственной непобедимости. В поединке, как и в жизни, он будет уповать на шквал ударов.

МИЛАНО

Возраст: 35. Специальность: Секьюрити, Кик-боксер.

Милано Энгстон - единственный сын основателя Корпорации Герберта Энгстона - не испытывает нужды в деньгах. И, хотя слова "Райт" и "Энгстон" ныне ассоциируются с Корпорацией только по именам, за почти что 30 лет успешного существования Корпорации семья стала неизмеримо богатой. В возрасте девятнадцати лет Милано оставил семью и изменил свою фамилию на Стил. Он стал всемирно известен за почти нечеловеческую ловкость и мастерство кик-боксера и в 2090 году был нанят Рэйвеном как шеф безопасности Корпорации. Милано никогда не мирился с тем, что его семья оказалась оттеснена на второстепенные позиции, и тайно надеется на то, что ему удастся вернуть Корпорацию и использовать мощь компании так, как первоначально намеревался использовать ее его отец.

КРИСТИАН

Возраст: 23. Специальность: Генетическая инженерия, Джиу-джитсу.

Кристиан знает, что шатл, везший его родителей, был разрушен специально. Манифест пассажиров включает в себя 30 персон и среди них нет ни одной реальной. Корпорация убила его родителей, и он жаждет мести. Тот факт, что его сестра Кристал включилась в ту же охоту, пугает Кристиана. Он осознает мощь Корпорации и опасается за безопасность сестры. Когда она подала претензию на работу на Ганимеде, Кристиан поклялся, что побьет ее самолично, лишь бы не дать ей затащить себя на ту опасную позицию, где она станет главой Ганимеда. Его гнев и горечь таковы, что он никогда не перестает тренироваться для победы, и его оппоненты могут согласиться, что он может быть назван самым агрессивным бойцом в турнире.

ШИРРО

Возраст: 73. Специальность: Общественные связи, Каратэ.

Ширро является Главой Центра по Связям с Общественностью в масштабе всей Корпорации. Турнир был его идеей. Он верит, что, если событие будет достаточно популярным, они могут найти новый бизнес для роботов- индустрия развлечений. Несмотря на то, что Ширро глубоко осведомлен о деятельности Корпорации, он никогда не принимает вещи всерьез и просто надеется, что вещи выработают себя сами. Те, кто видели его в турнирах воинских искусств, согласятся, что он одновременно и невероятно силен, и хороший стратег, всегда улыбается и пожимает тебе руку после того, как побьет тебя.

ДЖИН-ПОЛ

Возраст: 27. Специальность: Аналитик рынка.

Джин-Пол - загадка. В период его детства было выявлено что он обладает уникальной способностью поглощать информацию любого сорта. Он получал отличнейшие результаты на любых тестах и уже в юном возрасте был нанят Корпорацией на первую же работу, которую Корпорация смогла для него придумать. Компания несколько раз просила его стать добровольцем для "генетических исследований", но Джин-Пол знает, что они просто хотят знать, как он может иметь столь совершенный ум. Он также знает о коррупции в Корпорации и надеется собрать достаточную поддержку от других компаний с тем, чтобы повергнуть огромного "монстра" до того, как тот нанесет еще больший урон человечеству.

В поединке Джин-Пол просчитывает каждый шаг свой и соперника и использует достаточно разносторонние способности. Он редко когда говорит, но всегда кажется спокойным и уверенным в себе. Он столь же сосредоточен на защите на арене, сколь он сосредоточен на ней во время общения на людях.

ИБРАГИМ

Возраст: 48. Специальность: Роботоинженер.

Ушедший в отставку триатлет, Ибрагим верит в остроту ума и тела. Вероятно, лучший дизайнер Корпорации, он имеет в своем активе такие разработки, как Ягуар, Мантис и Омега (человокороботы, задействованные на турнире). Ягуар - наиболее известная его работа с тех пор, как Мантис и Омега используются преимущественно для исследования враждебных планетарных условий. Ибрагим рассматривается как советчик для многих пилотов, так как его часто можно увидеть в доках, где он удостоверяется, что о его "крошках" заботятся должным образом. Ганимед, вне всякого сомнения, даст ему больше влияния на новые разработки - он стремится к позиции, которая даст ему возможность разрабатывать роботов будущего. Он не играет заметной роли во внутренней политике Корпорации, он просто любит свои машины.

Его знание закономерностей функционирования человекороботов делает его фаворитом. Часто он может принять несколько ударов, а потом с потрясающей аккуратностью вернуть их назад.

АНГЕЛ

Возраст: Неизвестен. Специальность: Неизвестна.

Такое впечатление, что Ангел пришла из ниоткуда. Когда ее имя было объявлено как имя финалистки на борьбу за Ганимед, репортеры были ошараше-

ны тем фактом, что мало того, что о ее прошлом ничего не было известно, она еще и не работала на Корпорацию.

Она никогда не разговаривает с другими финалистами, и пока еще не известно, какова она в поединке.

КОССЕТТ

Возраст: 39. Специальность: Разработчик Космических Станций.

Пятнадцать лет назад вид спорта, называемый Арена, был наиболее популярным развлечением дня. Подобно человекороботам, Арена помещала людей ВОВНУТРЬ робота, имевшего обычно высоту от десяти до пятнадцати метров. Игроки Арены использовали различные типы управления для борьбы в то время, как толпа наблюдала. Коссетт сражалась на Арене до тех пор, пока трагический инциндент не сделал ее парализованной вниз от поясницы. Теперь ей нравятся ощущения, даваемые ей человекороботом, и ее успех в конструировании двух космических станций дал ей возможность вступить в борьбу за Ганимед. Коссетт также помогала в разработке Электры, созданного на основе электромагнитного кристалла, найденного на Венере.

Коссетт очень тяжело переживает свое повреждение, так как после несчастного случая стала чужда многим людям. Она по-прежнему высоко ставит в поединке оборонительную стратегию, но ни в коем случае не должна быть недооценена.

РЭЙВЕН (ВОРОН)

Возраст: 26. Специальность: Телохранитель, Кик-боксер.

Никто ничего не знает о жизни Рэйвена до того момента, как он стал правой рукой Крейзака, но после этого он сделал себя более чем известным. Он жесток как на состязании, так и за его пределами, и убил более двух дюжин людей "в порядке самообороны". Многие считают, что Крейзак хочет видеть Рэйвена главой Ганимеда, чтобы использовать его там в своих непростых и далеко идущих планах. Что касается самого Рэйвена, то он тоже хочет этого назначения, но отнюдь не ради Крейзака. Он полагает, что Крейзак - не более чем амбициозный дурак, и не хочет ничего больше того, чтобы однажды один из ассассинов, приставленных к Крейзаку, случайно проскользнул через секьюрити и нанес решающий удар.

МАЙОР КРЕЙЗАК

Возраст: 103. Специальность: Президент Корпорации WAR.

Крейзак ответственен за успех Корпорации. Ходят слухи, что на новую колонию на Ганимеде возлагается гораздо больше надежд, чем об этом заявляется публично. Многие говорят, что он готовится объявить себя новым Императором Солнечной системы. Эта угроза имеет серьезное подкрепление в виде его армады человекороботов и загадочного проекта Новы, на которые истрачены его последние два года.

ВЫБОР РОБОТА

В One Must Fall 2097 Вашим наиболее важным решением должен стать выбор робота. Далее приводится список доступных роботов с указанием их характеристик. В конце описания даны приемы роботов.

Наиболее мощные роботы - Flail, Pyros и Nova. Наиболее динамичные и ловкие - Jaguar, Shadow и Chronos.

JAGUAR

Создатель: Ибрагим Нозе. Дата создания: Декабрь 4, 2070. Суперприемы: Jaguar Leap, Concussion Cannon, Overhead Throw.

Ягуар - игрушка для богатых людей. Многие компании нанимают пилотов Ягуара вместе с роботами как телохранителей. Скорость этого робота является поистине неожиданной для машины такого размера. Несмотря на то, что он был первым секьюрити-направленным человекороботом, он по-прежнему сохраняет вес на мировом рынке как наиболее непостоянный и изменяющийся.

Используя потрясающие скорость и ловкость, Ягуар способен прыгать на высоту, вдвое превышающую его рост, и наносить удары, достаточно сильные для того, чтобы разрушить здание.

Он оснащен Стотонной Разрывной Пушкой Смит и Вессон, которая преимущественно предназначена для контроля над толпой. Кроме того, робот может перепрыгивать через любого сколь угодно большого противника, подхватывать его, находясь в воздухе, и раньше, чем противник успевает хоть как-нибудь среагировать, бросать его на 100 метров, что наносит ошеломляющий урон.

CHRONOS

Создатель: Эрджан Шмальц. Дата создания: Октябрь 31, 2072. Суперприемы: Small-Scale Teleportation, Matter Phasing, Stasis Activator.

Хронос был задуман для осуществления спасательных операций на космических станциях. Он бывает разных размеров - от полутора метров до двадцати семи с половиной. Его основной отличительной чертой является Генератор Стазисного Поля - подогнанная под форму алмаза машина в центре груди. Робот за-

думан и построен с расчетом на синтезирование энергии Генератора для различного использования в спасательных операциях, ограниченных лимитом времени. Энергия Генератора может быть сфокусирована на самом роботе, что позволит ему пройти через фазу телепортационного превращения и появиться рядом (позади противника). Это позволяет ему добираться до точек назначения гораздо быстрее, чем если бы он просто бежал, затрачивая при этом даже меньшее количество энергии. Когда Хронос встречает твердое вещество, он может повернуть Генератор против этого вещества и создать узкий проход, достаточный для продолжения следования прежним курсом. И, возможно, основным достоинством Генератора является свойство Активации Стазиса, когда Поле Стазиса на короткий промежуток времени приостанавливает время. Это особенно полезно для проведения взрывов, замедления эффектов ядов на живом создании или останавливания объектов в движении. Многие компании отмечают возможную пользу от использования Хроноса в поединке.

THORN (ШИП)

Создатель: Клифф Брюссее. Дата создания: Июль 4, 2074. Суперприемы: Speed - Kick, Off-Wall Attack, Spike-Charge.

Настоящий народный фаворит, Форн был первым, кто использовал монофиламиновую технологию. Наконечники "острий" сужаются до единой молекулы, что позволяет Форну наносить удары, которые режут металл, как бумагу. Этот человекоробот может использовать свои острия для атаки несколькими различными способами. Его мощные ноги также представляют собою достаточно сильное оружие на средней дистанции.

PYROS (ОГНЕННЫЙ)

Создатель: Джеймс Свиней. Дата создания: Июнь 5, 2076. Суперприемы: Fire Spin, Super Thrust Attack, Jet Swoop.

Колоссальный Пайрос используется преимущественно для дизайна космических станций. В нормальных условиях робот оснащен внушительным ассортиментом инструментов, необходимых для поддержания космических технологий в рабочем состоянии. Он использует свои многочисленные системы двигателей для лавирования между различными объектами в космосе без помощи шаттла или наружных двигателей.

В битве Пайрос превращается в ужасающий арсенал огня. Он может менять направление в воздухе, прыгать вперед и назад во время атаки и может обрушиваться на противника с мощным ударом. Пайросу не достает ловкости в движении, но это вполне искупается дальностью, на которую действует его пламя.

ELECTRA

Создатель: Коссетт Акира. Дата создания: Март 8, 2077. Суперприемы: Ball Lightning, Rolling Thunder, Electric Shards

На ранних стадиях исследования Юпитера стало непререкаемым, что никакое электронное оборудование не сможет долго функционировать в чудовищных штормах, разгуливающих на поверхности планеты. Используя кристалл, найденный только на луне Юпитера Ио, ученые смогли создать Электру - человекоробота, способного противостоять природным напастям любого характера. Поскольку кристалл очень сильный, то он является одной из самых дорогих существующих в природе молекул. До этого турнира Электра редко когда был представлен на публичное рассмотрение.

Подобно любому другому роботу в поединке, Электра отличается громадностью размеров. Он не только быстр, но даже прикосновение его рук может согнуть в дугу обычную механическую структуру. Может формировать летящую шаровую молнию, которая живет недолго, но причиняет ущерб вполне достаточный для того, чтобы обратить жилой дом в груды мусора. Электра также может лететь вперед, скользя по воздуху, подобно мячику (в кавычках), и ударяя по противнику со всей силой. Для защиты робот может источать небольшие искорки электричества, которые не причиняют серьезного ущерба, но удерживают противника на расстоянии вытянутой руки.

KATANA

Создатель: Ханс Крайсак. Дата создания: Ноябрь 10, 2078. Суперприемы: Rising Blade, Head Stomp, Razor Spin.

Часто рекламируемый как "Ультимативное Оружие", Катана есть не больше, чем смертельная сила. Используя монофиламеновые лезвие вместо рук, этот робот может прорезать стену толщиной до пяти метров быстрее, чем за десять секунд. За лезвиями находятся также две весьма сильные ноги, позволяющие Катане проводить некоторые поразительные наступательные маневры.

Катана может прыгать, выставляя одну руку вперед, достаточно высоко, чтобы подбивать самолеты в воздухе. Вращаясь клубком, подобно Электре, или вокруг своей оси, он превращается в массу заточенной смертоносной стали,

SHREDDER (НАРЕЗАТЕЛЬ)

Создатель: Маркус Найт. Дата создания: Февраль 30, 2086. Суперприемы: Head - Butt, Flip Kick, Flying Hands.

Шреддера, изначально предназначаемого для горноразрабатывающих мероприятий, впереди ожидает масса турниров и поединков. Один из быстрейших человекороботов, он может ошеломить и сокрушить врага раньше, чем тот успеет создать серьезную линию обороны. Кисти рук робота могут быть брошены во врага и магнитные системы на руках вернут кисти назад к телу. Он также может сделать сильный бросок на противника, причиняя лезвием на голове заметный ущерб. Flip Kick - любимый многими пилотами прыжок через противника и удар по нему с ошеломляющей скоростью.

FLAIL

Создатель: Стефан Джемисон. Дата создания: Май 19, 2083. Суперприемы: Spinning Throw, Charging Punch, Swinging Chains.

Этот робот - величайшая вещь, созданная конструкторами со времен изобретения молотка. Приспособленный как к созиданию, так и к разрушению, он использует свои пятитонные цепи для тяжелых работ. Из всех человекороботов он менее всего похож на человека. Этот робот будет основной моделью, используемой при первичной колонизации Ганимеда.

Запущенные в среду поединка цепи Флаила становятся во главу угла. Большинство наступательных маневров базируются на них. Кроме того, Флаил может использовать свой Charging Punch, которым он способен, по уверениям Корпорации, раздолбать любую стену, сложенную человеком.

GARGOYLE

Создатель: Маркус Найт. Дата создания: Март 16, 2068. Суперприемы: Diving Claw, Flying Talon, Wing Charge.

Построенный для разведовательных миссий известным разработчиком Маркусом Найтом, Гаргойл основную часть свой мощи полагает на титановые крылья. Этот робот не только способен покидать и возвращаться в земную атмосферу, но и делаться невидимым для сенсоров радаров. Он имеет встроенные сенсоры размерности, что делает его фаворитом компании. В основном он рассчитан на то, чтобы защищать себя. Собранная из титанового сплава, эта пустая внутри скелетная структура одновременна легка и сильна. Его излюбленный метод атаки - захватывать жертву, поднимать в воздух и сбрасывать с высоты на землю. Острые когти, ступни и клюв дают ему дополнительную защиту, что исключает вероятность восприятия его как легкой добычи.

SHADOW (ТЕНЬ)

Создатель: Неизвестен. Дата создания: Январь 2096. Суперприемы: Shadow Dive, Shadow Punch, Shadow Slide, Shadow Grab

Вероятно, наиболее секретный проект последних двадцати лет, Тень вполне оправдывает свое имя. Каким-то неизвестным образом Тень способен генерировать квази-реальные двойники себя. Один Тень может за раз заменить полдюжины обычных роботов. Но, увы, двойники не живут долго, и нанесенный им ущерб ложится на оригинального робота.

Постольку поскольку это новейший робот в арсенале Корпорации, многие пилоты находят соперничество с ним достаточно сложным. И как бы ни было, это, в первую очередь, оружие. Корпорация "Война" продолжает свою линию на мировое господство.

NOVA

Новейший и секретный проект. Суперприемы: Missile Launcher, Mini Grenade, Earthquake Smash.

Робот чудовищных размеров, предпочитающий вести борьбу на дальней дистанции. Информация по нему отсутствует. Можно выбрать только на Турнире.

На этом исторический материал по One Must Fall 2097, подготовленный создателями игры, завершается.

Далее начинается собственно ИГРА.

ОСНОВНОЕ МЕНЮ

Играть можно используя джойстик или клавиатуру. Режим работы с мышкой не поддерживается по причине ее полнейшей ненадобности.

Просмотрев заставки, где указываются названия игры и представляющая ее фирма (пропустить - нажать ввод, можно даже во время загрузки до появления заставок), Вы попадаете в Основное Игровое Меню.

Основное Игровое Меню

One Player Game	Игра для Одного Игрока (Битва за Ганимед)
Two Player Game	Игра для Двух Игроков
Tournament Play	Турнир (4 других турнира)
Configuration	Конфигурация (содержит подменю)
Gameplay	Опции Игры (содержит подменю)
Ordering Info	Информация Заказ Игры
Help	Помощь
Demo	Демо
Scoreboard	Таблица Почета
Quit	Выход в DOS

Далее мы рассмотрим Основное Меню по порядку, начав, однако, с середины - с Конфигурации.

CONFIGURATION Меню:

Player 1 Input	Устройства, на которых играет 1й игрок (подменю)
Player 2 Input	Устройства, на которых играет 2й игрок (подменю)
Video Options	Регулирование Видеоизображения (подменю)
Sound	Регулировка громкости звука стрелочками вправо/влево
Music	Регулировка громкости музыки также стрелочками
Stereo	Reversed - смена колонок вывода, Normal - норма
Done	Сохранение и возвращение в Основное меню

Разберем каждый пункт чуть более детально.

Player 1/2 Input:

Выбрав эту опцию, Вы попадаете в подменю, где можете выбрать устройство, с которого собираетесь играть. Игра может осуществляться на двух клавиатурах, на джойстике и клавиатуре или на двух джойстиках. Здесь же можно переопределить управляющие клавиши клавиатуры.

Video Options:

Регулирование изображения осуществляется на разных этапах. Основная его цель - уменьшая детализацию изображения, ускорить общую скорость прохождения игры. Необходимо для компьютеров с нехваткой памяти или слабым процессором. Содержит в себе следующее подменю:

Shadows (High/Medium/Low/None) - Роботы, будучи существами материальными, оставляют тени, что может тормозить скорость Игры. Степень "тенения" можно регулировать High - максимально, а None - вообще без теней.

Animation (On/Off) - Дополнительная детализация, оживление картинки на экране всевозможными подробностями. Здесь и далее: On - Включено, Off - Отключено.

Palette Animation (On/Off) - Вспышки молний, пламя и т.п. Можно и стоит убрать, если Игра тормозится или если экран мерцает.

Snow Checking (On/Off) - Проверка вывода на дисплей. Если с изображением все нормально, отключите.

Screen Shakes (On/Off) - Когда Вашего робота швыряют о стену, экран сотрясается. Если в этот момент Игра идет туго и медленно грузится, стоит убрать.

Reset To Default - Вернуть все видеоустановки в первоначальное состояние, как они были автоматически установлены Игрой до Вашего вмешательства. Полезная вещь.

Done - Вернуться в меню Configuration.

Music/Sound/Stereo:

Музыка - музыкальное сопровождение, Sound - звуки ударов и грохот битвы. Stereo - Звук может идти как в нормальном виде (то, что на правую колонку - на правую, что на левую - на левую), так и в реверсивном (левая на правую и правая на левую). Должен заметить, что музыкальное решение OMF было отмечено престижными призами мира компьютерной элиты.

Done:

Сразу обо всех Done во всех Меню. Нажимая Done, Вы возвращаетесь в исходное меню (в данном случае в Основное), и все сделанные Вами установки автоматически сохраняются. Абсолютно аналогично Done функционирует клавиша Esc.

GAMEPLAY Меню:

Speed	Скорость Игры. Регулируется стрелочками
Fight Mode (Hyper/Normal)	Режим Игры
Power 1	Мощь Первого Игрока
Power 2	Мощь Второго Игрока
Hazards (On/Off)	Опасности
CPU <5 уровней>	Уровни сложности
<Rounds>	Число раундов
Done	Сохранение и возвращение в Основное Меню

Игровое меню Gameplay содержит в себе непосредственные установки действия и требуется чаще конфигурационного. Разберем его по пунктам:

Speed:

Общая скорость боя (скорость движения роботов, опасностей и т.д.).

Fight Mode:

У роботов есть суперприемы. В режиме Hyper они их могут применять, в режиме Normal - отнюдь.

Power 1/2:

Когда сражаются двое людей-играющих, можно откорректировать мощь каждого из них. В принципе, означает, как быстро они убиваются. Лучше всего держать на минимуме. В One Player Game и Tournament Play данные установки не активны. Там Вы всегда на полной мощи.

Hazards:

Четыре из пяти арен OMF снабжены так называемыми "опасностями": выдвижные колья, истребители и прочее. Опасности наносят роботам дополнительный ущерб, если те не успевают увернуться. Опасности можно отключить, поставив данную опцию на Off.

CPU:

Квалификация компьютерных бойцов в борьбе с Вами, единственным и непревзойденным, для One Player Game. В Tournament - свои установки на сложность, а в Two Player Game компьютеры не участвуют.

Квалификация по степеням возрастания проходит 5 уровней:
Punchning Bag - Боксерская груша
Rookie - Новобранец
Veteran - Ветеран
World Class - Мировой класс
Champion - Чемпион

<Rounds>:

Можно определить, сколько раундов длится каждый поединок в One Player Game. Варианты: One Round (1 раунд), 2 of 3, 3 of 5, 4 of 7. Если установлено 2 of 3 - победитель определяется в итоге 3х раундов, причем если один из сражающихся выигрывает первые 2 раунда, то третий раунд автоматически отпадает.

Done:

Сохранение изменений и возвращение в Основное Меню.

ORDERING INFO

Не для России. Информация о том, как легально оформить заказ на игру.

HELP

Тринадцать страниц Помощи (разъяснительной информации по Игре). В любое время может быть вызвана горячей клавишей F1. Перелистывание страниц Помощи производится курсорными клавишами вверх/вниз или PgUp/PgDn, выход - Esc.

DEMO

Демонстрационная запись, записанная битва компьютеров в режиме One Player Game. Можете просмотреть для общего развития, но большого смысла нет.

SCOREBOARD

Доска почета, куда вписываются Ваши лучшие результаты после битв в режиме One Player Game. Сразу скажу, что, если Вы удостоились чести занести туда свое имя, но по каким-то причинам не желаете этого делать, нажмите Esc, потом - что хотите.

QUIT

Выход в DOS. Сначала пойдут титры с перечнем авторов OMF - нажмите Enter. А потом советую набрать команду очистки экрана cls и еще разок нажать Enter.

ONE PLAYER GAME

Вы проходите простейший турнир, где по несколько матчей деретесь (по скольку - определяется в меню Gameplay) с каждым из представленных в OMF роботов.

Первоначально Вы выбираете пилота. Вверху написано вступительное слово о душевных достоинствах каждого выбранного в данный момент пилота, а также его Agility, Power & Endurance (расшифровка - позже). Внизу изображены 10 пилотов, из которых Вы выбираете. Передвигаетесь между портретами с помощью курсорных клавиш, выбор - нажатием клавиши Enter.

Далее также из 10 изображений внизу Вы выбираете робота, на котором будете драться. Учтите, что индивидуальные характеристики пилотов предполагают определенных роботов, и OMF советует попрактиковать на желаемом роботе (все-таки робот первичен) разных пилотов, чтобы понять, какой из них наиболее удовлетворяет Вашей тактике ведения боя и технике.

Потом Вы попадаете во что-то типа зала последних приготовлений. Слева - Ваше изображение, справа - противника. Внизу - ваш с ним диалог из двух фраз, обычно миролюбиво-оскорбительного содержания. Нажимайте Enter, появится табличка с надписью "Загружаю Арену".

Далее после команд READY (Готовьсь!) и FIGHT (Бой!) начинается поединок.

Если Вы проиграете бой с каким-либо очередным противником, Вам предоставят право продолжить игру, сразившись с ним заново. Надо ответить Yes на вопрос, хотите ли Вы продолжать.

В любое время можно прервать поединок. Если в зале последних приготовлений нажать Esc, Вас спросят, желаете ли Вы прервать Игру (Да/Нет). Если нажать Esc во время поединка, появится меню, где Вы можете отредактировать громкость звука, музыки, скорость движения роботов и опасностей, вернуться к поединку или выйти из него.

В режиме One Player Game, выбрав робота и пилота в начале, уже нельзя их менять. Чтобы поменять, надо начать игру сначала. Несомненный минус.

Если Вы выбрали слишком малый уровень сложности для компьютерных бойцов (меню Gameplay), Вас могут не допустить до сражения с более сильными компьютерными воинами. Оптимальный уровень - Veteran.

One Player Game - не обремененный сложностями вид игры в OMF для тех, кто хочет просто отдохнуть, подравший с кем-нибудь в компьютерном варианте. One Player Game - упрощенный подход; основным является Турнир.

TWO PLAYER GAME

Тоже самое, что и One Player Game, только для двух игроков.

Второй игрок осуществляет выбор пилота и робота своими курсорными клавишами и Tab (если не переопределено).

После каждого матча выбор пилотов и роботов осуществляется заново.

Если Вы выбрали пилотов и выбираете роботов, но решили, что пилоты выбраны не те,- нажмите Esc и выбирайте пилотов заново. Точно так же можно вернуться из зала последних приготовлений к выбору роботов, оттуда можно к пилотам.

Two Player Game - также максимально упрощенный режим, где Вам просто предоставляется возможность помеситься с другом или подругой на нейтральной почве (без взаимных телесных увечий - тут за Вас отдуваются роботы). Ничего особенного, и надо сказать, что OMF гораздо круче смотрится для одного игрока, чем для двух.

TOURNAMENT PLAY

Турнир. OMF с максимумом навороченности. Выбрав Турнир, Вы попадаете в подменю (Командный Центр Турнира).

О Турнире я расскажу отдельно после того, как проясню некоторые понятия типа Agility и т.п., а также расскажу об аренах и пр.

ХАРАКТЕРИЗУЮЩИЕ ПОНЯТИЯ

У пилотов существуют 3 характеристики, определяющие их боевые качества. Это Power, Agility и Endurance.

POWER

Мощь. Чистая брутальная сила пилота. Чем сильнее пилот, тем сильнее наносимые его роботом противнику удары.

AGILITY

Ловкость, подвижность, проворство. Подразумевается скорость реагирования пилота на действия противника. Agility - время, необходимое для перегруппировки между ударами, общая быстрота нанесения ударов и т.п. Примечательно, что если у Вас низкая Agility, а по Вашему роботу наносится подряд серия одинаковых ударов (например, простой удар ногой), причем у противника Agility высокая, то в какой-то момент Ваш робот перестает успевать блокировать эти удары.

ENDURANCE

Стойкость. Как Вы помните из предыстории, во время поединка пилот находится где-то за пределами арены, погруженный в особого рода транс. В этом трансе он ощущает себя девяностометровым роботом, так как его нервные окончания слиты при помощи наркотиков и сверхкомпьютера эмуляции человеческих ощущений с функциональными системами робота. Удары, наносимые роботу, физически пилоту повредить не могут. Однако, они отражаются на нервных окончаниях, и пилоту кажется, что бьют по нему. Поэтому его моральные силы под ударами противника падают, и в какой-то момент он может испытать нервный ступор, шок.

Во время поединка на арене тонкая синяя полоска вверху - "моральное" состояние пилота (такая же есть и у Вашего соперника). По мере ударов она убывает. Если она полностью обнулится, робот некоторое время стоит на месте, пошатываясь и схватившись за голову, пока его моральная устойчивость полностью не восстановится. В этот момент против него можно провести любой прием, не встречая сопротивления.

То, насколько стойко Вы переносите удары соперника и насколько быстро восстанавливаетесь, и есть Endurance.

Восстановление в процессе схватки происходит в моменты, когда Вы стоите на месте или двигаетесь, но не наносите ударов. Во время нанесения ударов восстановление прекращается.

Получив шок, Вы восстанавливаетесь несколько секунд. Если (почти всегда) Вам до восстановления противником нанесен удар, Вы восстанавливаетесь в тот же момент, без учета времени, испытав как бы обратный шок.

Робот также обладает своими характеристиками, но фигурируют они только тогда, когда Вы проходите турнир. Их шесть: Arm Power, Leg Power, Arm Speed, Leg Speed, Armor Level и Stun Resistance.

Все 6 характеристик измеряются уровнями (level). Полоска темно-зеленого цвета, состоящая из прямоугольничков - общее число уровней, на которые может быть поднята данная характеристика. Светло-зеленые прямоугольнички - настоящая заполненность, например, если таких прямоугольничков 2 из 6, значит, по данной характеристике у Вас 2 уровень из 6 возможных.

На турнире все характеристики можно как повышать, так и понижать.

ARM POWER

Сила рук. Величина урона, который получит противник от соприкосновения с Вашими кулаками.

LEG POWER

Сила ног. Величина урона, наносимого ударами ног.

ARM SPEED

Скорость нанесения ударов руками. Особенно важна для приемов типа апперкота.

LEG POWER

Скорость нанесения ударов ногами. Если Вы часто пользуетесь ударами ногой с разворота и подсечками, то это для Вас.

ARMOR LEVEL

Уровень брони, степень бронированности робота специальными титановыми пластинами. Самая дорогая из всего остального.

STUN RESISTANCE

Родственник Endurance, но совсем не одно и то же. Stun Resistance - Сопротивление Ошеломлению. В принципе, способность выдержать Combo, о котором речь пойдет чуть позже.

Если наносить роботу удары подряд и с близкой дистанции, то он, не отразив первый, на мгновение будет ошеломлен и окажется не способен блокировать один или более нанесенных следом ударов.

Способность быстро приходить в себя от ударов и блокировать следующие, наносимые подряд, - и есть Сопротивление Ошеломлению.

АРЕНА И ЕЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ

OMF предоставляет 5 арен (бойцовых площадок), на которых осуществляются поединки.

В One Player Game и Tournament Play, режим Arena, арена выбирается для Вас автоматически. В Two Player Game и Tournament Play, режим Sim, Вы сами можете выбрать себе арену, перелистывания их в зале последних приготовлений с помощью стрелок вправо/влево.

4 из 5 арен снабжены определенными опасностями, причиняющими сражающимся часто весьма серьезный ущерб.

Итак, арены:

POWER PLANT - (ЭНЕРГОЗАВОД)

Самая любимая создателями игры арена. На ней Вам придется драться чаще всего и к ней, если у Вас стоит звуковая карта, написано лучшее музыкальное сопровождение. На энергозаводе 21го века построена огромная клеть-молниеуловитель, стены которой, если Вы на них падаете, наносят шокирующий удар.

THE DESERT - (ПУСТЫНЯ)

Пески, ограниченные по бокам экрана силовыми блоками. Периодически Вы будете подвергаться налету истребителей, обстреливающих площадку. Ваша задача - уворачиваться от трассирующих дорожек пулеметных очередей, когда они мчатся к Вам, и пытаться загонять под них противника. Несколько хороших попаданий (истребителей бывает от 1 до 5; речь о минимум трех) могут вызвать общий шок робота (вернее, пилота).

DANGER ROOM - (ЗАЛ ОПАСНОСТЕЙ)

Первая "площадка с опасностями" Корпорации. Из стены периодически выдвигаются от одного до трех заостренных бревен, натыкаться на которые крайне нежелательно. Опять же старайтесь загонять под них противника.

FIRE PIT - (ОГНЕННАЯ ЯМА)

В воздухе парит голографическая сфера. Если по ней ударить, то из-под ног противника вырывается сноп огня, причиняющий самые значительные из всех прочих опасностей потери.

STADIUM - (СТАДИОН)

На этой площадке военные машины Корпорации проходят свои первые тесты. Единственная площадка, где опасности отсутствуют. На эту площадку для наблюдения за игрой приглашается публика. На других площадках она наблюда-

ет за поединком или очень издалека, или по телевидению (или что там у них в будущем есть).

В отличие от Mortal Kombat, где площадка длится в несколько экранов, здесь арены занимают лишь 1 длину экрана, но тесноты не ощущается. Другое дело, что пять площадок - это мало, арены постепенно надоедают. Создатели игры могли бы поднатужиться еще хотя бы на три.

Перед началом поединка появляются две команды: Ready (Готовьсь!) и Fight (Бой!). После него - сообщение You Lose (Ты проиграл) или You Win (Ты выиграл).

Слева всегда находитесь Вы (или игрок Один, если режим Two Player Game), справа - противник. Красный бар вверху слева - Ваша жизнь, справа - его; тонкий синий бар - аналогично нервное состояние пилотов (читай Endurance). В One Player Game и Two

Player Game кружки вверху - выигранные раунды, заполненные красным кружки - сколько раундов Вы (или противник) уже выиграли.

Последнее примечание: на некоторых компьютерах арена Stadium имеет тенденцию к зависанию.

ПОЕДИНОК

Поединок не лимитирован временем и длится, пока красный бар одного из противников не обнулится.

В ходе поединка Вы можете зарабатывать очки (а если Вы в Турнире, то деньги). Здесь важно знать значения 4х показателей: Consequence, Combo, Vitality и Scrap Bonus.

<u>CONSEQUENCE</u>

Последовательность. Череда нанесенных Вами противнику ударов, которые тот не сможет отбить до того, как он сам нанесет Вам удар. Без учета времени. Чем больше последовательность (5 ударов, 15 ударов), тем больше Вы заработаете очков.

<u>COMBO</u>

То, для чего нужен Stun Resistance. Combo - комбинация из нескольких ударов, нанесенных подряд, где после нанесения первого удара противник уже не в состоянии отражать последующие. На Combo зарабатывается больше всего очков.

3 Hit Combo - Combo из трех ударов.

Игра предлагает Вам самому отыскивать Combo-комбинации, отрабатывать их и использовать. Основные Combo: а) Удар в прыжке ногой - потом любые; б) Простой удар кулаком с близкой дистанции, часто можно сразу два, - потом любые; и так далее в таком же духе. В принципе, Combo рождается после ударов, нанесенных с близкой дистанции.

<u>VITALITY</u>

В случае победы в матче Вы получаете деньги за жизнь - на сколько процентов остался у Вас заполнен красный бар жизни вверху экрана. Изначально жизни как бы 100 процентов. Если Вы закончите без потерь (не пропустив ни удара), Вы получаете 200 тысяч плюс деньги (или очки) за Perfect Round - еще 200 тысяч.

<u>SCRAP BONUS</u>

Scrap Bonus - Приз за утиль, если переводить дословно. Если в конце раунда, в момент, когда развернется надпись "You Win", нажать определенную комбинацию клавиш, Ваш робот "прикончит" противника, то есть раздолбает его еще каким-нибудь незарегистрированным суперприемом.

В Mortal Kombat это Fatality. Отличается степенью кровавости. Например, Flail поднимает своего поверженного противника и с разбегу врезается им в дальнюю стену. У Flail'a это прием Forward-Forward-Punch. Добивающие приемы для остальных роботов попытайтесь обнаружить собственными силами.

После поединка Вы сможете прочесть рецензию на поединок (запрограммировано примерно штук 15 вариантов рецензий), а также увидеть два "фотокадра" с поединка. Первый фотокадр - Вы гордо распрямились над поверженным соперником (или он над Вами), второй - удар, завершивший схватку. Для пролистывания рецензии (2 части) нажимайте Enter.

Если Вы проиграете, в One Player Game Вам будет предложено продолжить игру и снова подраться с тем же противником или закончить игру.

Выйти из игры можно в любой момент во всех режимах. Пользуйтесь кнопкой Esc, дальше по обстановке.

ТУРНИР: ОСНОВНАЯ ИДЕЯ

Вообще-то, всего турниров не один, а целых четыре, и отличаются они по степени сложности. Обозначив себя как нового пилота, Вы начинаете проходить первый и самый легкий турнир (это не обязательно, но желательно), потом добираетесь до остальных. При этом после каждого поединка Вы получаете некоторое денежное вознаграждение (в случае победы), за которое докупаете своему роботу

силу рук, скорость ног и т.п., а также повышаете квалификацию своего пилота (Agility и пр.).

Турниры: North American Open, Katushai Challenge, War Invitational, World Championship.

Турниры классифицируются по трем измерениям: Вознаграждения (количество денег, причитающиеся Вам за победу в поединках), Соревнующиеся (класс участвующих в турнире пилотов: их квалификация, экипированность и т.п.) и Вступительный взнос (Деньги, которые Вы должны внести за право участвовать в турнире).

Вступительный взнос за вхождение в турнир вносится один раз. Если у Вас не хватает денег для совершения взноса, Вам предлагается поработать какое-то время механиком с тем, чтобы эти деньги заработать. Если Вы соглашаетесь, то Вы деньги-то на взнос заработаете, но при этом велика вероятность появления сообщения примерно следующего содержания: За период, что Вы работали механиком, Ваши навыки ухудшились, а некоторые части робота пришли в негодность. В результате, все Ваши характеристики и характеристики Вашего робота уменьшатся на единицу. И так как это крайне невыгодно (Ваши противники, наверняка, теперь будут по всем статьям превосходить Вас), то проще продать часть оборудования робота и внести взнос, механиком не подрабатывая.

Впрочем, я забегаю вперед.

NORTH AMERICAN OPEN

Вознаграждения: Скромные
Соревнующиеся: Среднесильные
Вступительный взнос: 1.500К

На Северно-американский Открытый Чемпионат собирается сброд со всего мира, так как вступительный взнос весьма мал, и участвовать позволяется кому-угодно, у кого есть робот (неэкипированный практически ничем). Турнирную таблицу возглавляет двухкратный мировой чемпион Raven. Турнир, на котором Вы зарабатываете первые свои деньги.

После каждого пройденного Вами турнира будет появляться соответствующая картинка, сопровождаемая расслабляющей музыкой и текстом, описывающим Ваши пилотские ощущения после победы. North American Tournament предлагает следующий текст:

"По мере того, как дверь ангара закрывается за Вашим роботом, Вы не можете перестать думать о поединке. Ваше сердце несется вскачь и кисти Ваших рук дрожат от адреналина: Вы ощущаете себя непобедимым. Турнир был тяжел, но Вы сделали это. Вы - Североамериканский чемпион. Вы обнаруживаете, что Вам трудно идти, трудно дышать, трудно делать что бы то ни было, Вы можете только думать о следующем поединке... Новом вызове... Новом вызове, который докажет, что Вы действительно величайший из всех, кого только видел мир."

KATUSHAI CHALLENGE

Вознаграждения: Хорошие
Соревнующиеся: Опытные
Вступительный взнос: 3.000К

Катушаи - воинственная страна, которая смогла в последние годы создать у себя уважаемый во всем мире турнир. Обычно конкурсанты хорошо натренированы и - адекватно своей натренированности хорошо финансируемы. Но, впрочем, все здесь на уровне "хорошо" - Вы миновали вступительную фазу, каковой был первый турнир, и добрались до более серьезных. Примечательно, что на первом и втором уровнях сложности этот турнир пройти оказывается даже сложнее, чем третий, хотя тот, по идее, должен быть гораздо круче.

WAR INVITATIONAL

Вознаграждения: Отличные
Соревнующиеся: Продвинутые
Вступительный взнос: 5.000К

"Война По Приглашениям" (так переводится название турнира на русский) привлекает лучших в мире бойцов. Турнир, на который съезжается множество публики, турнир, являющийся самым престижным, - после мирового, конечно. В целом, он не несет в себе ничего нового и проходит обычно очень легко.

WORLD CHAMPIONSHIP

Вознаграждения: Выдающиеся
Соревнующиеся: Мировой уровень
Вступительный взнос: 10.000К

Что ж, если Вы мните себя настолько хорошим, что готовы покорить весь мир, то Вам предоставляется шанс. Мировой чемпионат - самый мощный. Бойцы, как говорится в общеигровой истории, собираются на него со всего мира и финансируются они часто по максимальному разряду (т.е. полностью экипированы, зависит еще от уровня сложности). Деритесь что есть духу, и однажды мир назовет Вас своим чемпионом. Кстати, в традиционной послетурнирной заставке Вам в случае победы напишут следующее:

"Повергнув наземь величайших бойцов мира, Вы наконец-то получили возможность отдохнуть. Улыбка отражается на Вашем лице, когда Вы припоминаете орущую толпу, дико аплодирующую, в то время как Вы принимаете трофей. Когда Вы разглядываете голографический трофей- приз, вручаемый за победу в Мировом чемпионате,- Вы не можете заставить себя перестать думать о других бойцах... Они смотрят Вам в лицо... Слова на их губах... Они все говорят одну и ту же вещь: "Встретимся в следующем году!" Вы с трудом можете ждать."

В конце Мирового чемпионата делается, как надо понимать, задел на появление второй части OMF, как во многих голливудских фильмах. И это правомерно, так как выход OMF планировался аж на середину лета 1994, но ее не успевали дописать и выход все откладывался и откладывался - до октября.

Сначала вышла Shareware (демонстрационная версия), где всего три пилота, 4 робота и одна-единственная арена (Power Plant). Потом вышла более поздняя, но все еще неполная версия, и потом - настоящий вариант, исправленный и слегка дополненный. В результате всех этих перипетий добавился такой робот, как Pyros, в свою очередь сделавший невозможным выбор Nova в One Player Game, так как она стала одиннадцатой. И, что наиболее важно, не успели спрограммировать игру по модему и по сети - выход соответствующих версий намечен на ближайшее будущее, а там - кто знает? - могут оказаться и новые турниры...

ТУРНИР: КОМАНДНЫЙ ЦЕНТР

Если в Основном меню (стартовом) Вы выбирете Tournament Play, то попадете в меню Tournament, носящее название "Командный Центр Турнира". Расскажем о его составляющих по порядку.

По центру экрана находится голографическая вращающаяся проекция Вашего робота.

Слева - фото (рисованное) Вашего пилота, т.е. Вас.

Под изображением пилота находятся (сверху вниз):

а) Имя пилота;

б) Rank: Ранг пилота, означающий, сколько боев минус один осталось Вам до победы в турнире. Минус один, потому что Ранг 1 имеет чемпион, а самому с собой Вам явно драться не грозит;

в) Wins: Число Ваших побед, одержанных Вами всего по всем турнирам;

г) Loses: Число Ваших поражений тоже по всем турнирам. При выборе Forfeit во время игры (позже разобрано) Вам засчитается поражение. Впрочем, это ни на что не влияет;

д) Money: Деньги, какими суммами Вы на данный момент располагаете. Измеряются в долларах, считаются в тысячах. Если сумма стоит со знаком минус - это Ваш долг механикам за починку робота;

е) Название турнира.

Под голографической картинкой робота отображены уровни его брони, stun resistance, скорость рук и ног, сила рук и ног, а также наименование робота. Напоминаю, что зеленые прямоугольнички-шашечки около каждой характеристики - максимум уровней, на которые можно сделать upgrade (повысить мощь), из них заполненные светло-зеленые - на сколько есть сейчас.

Слева экрана под вывеской Special Moves приведены названия суперприемов Вашего робота.

И, наконец, непосредственно внизу экрана находится игровая часть меню турнира, состоящая из 10 позиций (слева направо):

QUIT - Прервать игру и выйти в Основное меню. Все результаты автоматически сохранятся в файле Вашего пилота. Впрочем, они и так там автоматически сохраняются.

NEW TOURNAMENT - Начать новый турнир. Вы можете сделать это в любой момент, даже прервав проходимый в данный момент турнир. Проходить больше одного турнира одновременно невозможно. Вас попросят выбрать один из четырех вышеописанных турниров (курсорные стрелки и Enter).

Если на регистрационный взнос не хватает денег, предложат подработать механиком. Если сумма, которой не хватает, сколько-нибудь значительная, не соглашайтесь, идите в Sell.

ARENA - Если изображение блеклое (темно-серое), значит, Вы только что прошли один турнир и не зарегистрировались на новый. Арена - провести следующий поединок в текущем турнире.

SIM - Альтернатива на режим Арены, симуляция. Вы можете подраться на голографическом компьютере (бой абсолютно реальный) с любым из соперников, встречающихся на турнире, а также просмотреть его текущую экипированность, что особенно ценно. Вы также можете подраться с любым из пилотов, сохраненных на диске. Для начала боя выберите курсорными стрелками изображение нужного пилота и нажмите Enter. В любое время Вы можете вернуться в Командный Центр, нажав Esc.

TRAINING COURSES - Курсы тренировок пилота для повышения Power (Стимулирующие мощь технические тактики Бланта Стоуна), Agility (Легендарные тренировки Флэша для повышения проворства) и Endurance (Рабочий магазин аэробики и противления шоку Влада Айронсайда). Слева указана стоимость повышения квалификации на единицу. Чем дальше, тем больше. Блеклый цвет - у Вас нет денег для выполнения повышения.

BUY - Купить части для робота (присущие роботам 6 позиций). Вы попадаете в меню. При выборе каждой позиции справа будет зажигаться стоимость покупки нового блока для повышения, а также его уровень (пятый блок для брони - пятый уровень). Надпись Unavailable означает, что дальше повышать нельзя, по данной позиции Вы достигли максимума. Чем выше уровень, тем выше цена. Броня - самая дорогая. Блеклый цвет - для повышения у Вас недостает денег.

Здесь же, на цветном трехчастном кругу слева вверху, нажимая Enter, Вы можете поменять первичный, вторичный или третичный окрас Вашего робота (все роботы имеют в себе три цвета).

Здесь же Вы можете купить себе нового робота взамен надоевшего старого. Справа выводится список доступных на момент роботов, но не больше пяти. Доступность робота зависит от количества Вашей наличности, вложенной в Вашего робота, в повышение его характеристик. При выборе опции Trade Robot Вы попадаете в меню выбора робота; нажав Enter на желаемом, Вы увидите надпись, где говорятся условия сделки. Есть 2 варианта: доплачиваете Вы или доплачивают Вам. Желателен второй, потому что робота Вы купите абсолютно неэкипированным, с первым уровнем по всем шести характеристикам, и Вам придется срочно докупать ему все заново. А для этого нужны деньги.

SELL - Продать части экипировки робота, а также поменять его окрас или купить нового робота. Продаете Вы примерно за 2/3 стоимости. Может потребоваться, если необходимо расплатиться с механиками за поражения, пока Вас не выкинули из игры, или уплатить вступительный взнос за турнир. Не советую продавать одно, чтобы купить другое (силу рук и ног ради брони, например), скорее всего это будут выкинутые на ветер деньги. Лучше прибегнуть к законному жульничеству, о чем читайте в Крутых Стратегических Советах в самом конце данного описания.

NEW - Игра предлагает Вам четверых уже готовых пилотов, более-менее экипированных и снабженных деньгами. Однако, если Вы хотите играть под собственным именем на своем роботе и с азов (когда Вы начинаете, у Вас все характеристики первого уровня), то эта опция - для Вас. Она означает создание нового пилота. Вы вводите свое имя и выбираете уровень сложности:
Aluminium - Легкий, для начинающих игроков, Iron - Средний, Steel - Тяжелый, Heavy Metal - Крутой.

LOAD - Загрузить игрока с диска. Каждый Ваш новый игрок, не считая четырех, предлагаемых OMF, сохраняется на диске в файле с расширением .chr, повторяющем в названии первые буквы введенного вами для себя имени. Вы стрелками выбираете нужного игрока и жмете Enter.

DELETE - Стереть игрока. С тем же успехом можно выполнить из DOS, просто стерев файл игрока.

На этом Меню Командного Центра заканчивается.

ТУРНИР: ПРОХОЖДЕНИЕ

Если Вы не ощущаете себя суперменом, играющим на "very easy", то Вам лучше проходить турниры по порядку, по степени их сложности.

По мере побед Вы зарабатываете деньги, на которые докупаете снаряжение для своего робота и повышаете мастерство пилота.

У Вас есть свои любимые роботы, освоенные в режиме Two Player Game. Когда появляется возможность, Вы продаете Ягуара и покупаете себе более продвинутую машинку. Однако учтите, что купленный робот будет оснащен по минимуму и Вам придется докупать все причиндалы для него заново. А даже самый крутой робот проиграет, если будет уступать своему сопернику по всем показателям. Поэтому сначала все просчитайте, а потом покупайте.

Призовые деньги, которые Вы зарабатываете, делятся на два вида. Первый - очки, заработанные Вами непосредственно на Арене, деньги за удары, Combo и т.п. Второй вид - деньги, выдаваемые собственно за победу. Второй вид призовых более внушителен, чем первый, и величина его зависит от сложности турнира, оснащенности Ваших противников, от их ранга, и от уровня сложности игры (пропорционально).

Однако не все коту масленница. Противник наносит Вашему роботу повреждения, которые по окончании поединка, независимо от исхода, требуют починки. Чем меньше осталось у Вас жизни, тем больше повреждения, однако, зависимость не прямая: жизнь жизнью, а повреждения Вам накручивают из расчета мощи нанесенных Вам ударов.

Если Вы побеждаете, Вы получаете оба вида призовых минус на ремонт. Если проигрываете - первый вид призовых минус на ремонт.

Если проигрыши накапливаются, Ваша общая наличность уходит в минус, что означает долг механикам за ремонт. Если Вы не расплатитесь - вылетите из игры.

После поединка и репортерских сообщений появляется экран со статистикой поединка и оценкой тренером Ваших действий. Оценка зависит от того, как много жизни у Вас осталось.

Статистический экран расшифровывается так (сверху вниз):

Financial Report	Финансовый отчет
Winnings: $	Деньги за победу
Bonuses: $	Призовые от поединка
Repair Cost: $	Стоимость ремонта
Profit: $	Общий результат
Fight Statistics	Статистика поединка
Hits Landed:	Удары, достигшие цели
Average Damage:	Нанесенный противнику урон
Failed Attacks:	Удары, не достигшие цели
Hit/Miss Ratio: %	Отношение достигших к недостигшим
Opponent	Ваш противник
Opponent	Статистика повторяется для противника

ТАКТИКА ТУРНИРА

One Must Fall имеет то преимущество, что какую бы тактику Вы не применили, она будет успешной, если Вы сможете реализовать ее на должном уровне мастерства.

Компьютерные пилоты каждый используют свою тактику, которая упрощенно подразумевает 5 направлений:

а) Агрессивность. Есть пилоты, которые безостановочно атакуют, стремясь взять Вас напором. Часто при этом они забывают про собственную защиту. Ярким примером агрессивно-ориентированной тактики является Стеффан и Доктор Линн Яр.

б) Защита. Ширро за время схватки наносит часто ударов пять, остальное время находясь в глухой обороне и выжидая, пока Вы допустите ошибку. Есть пилоты (часто они выступают на Shadow), которые постоянно идут в атаку, но при этом заняты больше тем, чтобы заблокировать Ваши встречные удары, чем нанести свои.

в) "Против лома нет приема". Вообще-то, присуща в основном человеческим игрокам, но встречается и у компьютеров. Подразумевает шквал простейших ударов, наносимых в расчете на то, что противник не успеет заблокировать один-два из них, что может также привести к Combo.

г) Западня. Наступая, блокируя и изредка нанося удары, противник загоняет Вас к стене, где обрушивается на Вас всей мощью, проводя максимум приемов в рекордно короткие сроки, так что Вы становитесь грушей для битья. Если у Вас именно такой соперник и Вы в подобной западне, постарайтесь отблокировать хоть один вражий удар и провести подсечку. Часто срабатывает. Технику западни широко использует Iron Claw (Киборг). Впрочем, Киборг использует по мере сил все перечисленные техники и, вероятно, является сильнейшим из всех пилотов на Турнире (кроме Вас, конечно!).

д) Последняя - ставка на суперприемы. Противник почти не атакует, больше защищаясь, и периодически проводит суперприемы, вслед за ними - еще пару ударов, после чего отступает. Встречается у пилотов, приверженных тактике защиты. Различные соотношения тактических приемов (похожих пилотов практически нет) заставят Вас в каждом бою изобретать что-то новое. Кроме того, для каждого робота обычно существуют свои лучшие и худшие тактики.

ПРИЕМЫ

Роботы могут выполнять движение, блокирование атак противника и три вида ударов: стандартные, продвинутые и суперприемы.

Для совершения продвинутых ударов достаточно одновременно держать нажатыми соответствующие клавиши. А вот для совершения суперприемов Вам придется попотеть, так как просто нажать несколько кнопок поочередно или одновременно недостаточно, придется потренироваться.

Суперприемы (Special Moves) состоят из нескольких кнопок движения и завершаются нажатием Kick или Punch.

На клавиатуре (если не переопределено) для первого игрока управление осуществляется с цифровой клавиатурки справа (движение) и Enter и Shift (удары), для второго - клавиши Q, W, E, A, D, Z, X, C (движение) и Tab и Ctrl (удары).

ДВИЖЕНИЕ

Forward - Вперед (к противнику)
Back - Назад
Down - Присесть
Up - Прыжок (вертикально вверх)
Forward + Up - Прыжок вперед
Back + Up - Прыжок назад
Down + Up - Подпрыгнуть повыше

У каждого робота своя скорость движения, своя дальность прыжка.

БЛОКИРОВАНИЕ

Back - Все атаки, кроме подсечек и других нападений понизу.
Down + Back - Все атаки, кроме атак с воздуха (например, с прыжка)

При блокировании ударов соперника немного жизни все равно отнимается, но незначительно.

СТАНДАРТНЫЕ ПРИЕМЫ

Kick - Удар ногой
Punch - Удар кулаком

Удар ногой у Pyros'а заменен пламенем, а у Flail'а - цепью.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРИЕМЫ

Back + Punch - Удар кулаком с размаху на большую дистанцию
Back + Kick - Удар ногой в голову с разворота
Down + Back + Punch - Апперкот
Down + Back + Kick - Подсечка
Forward + Punch - Бросок через себя (вплотную)
Forward + Kick - Сильный удар ногами (вплотную)

Возможны также удары в прыжках.

Все вышеприведенные приемы у разных роботов реализуются по-своему, а у некоторых - и вовсе по-другому (например, из шести вышеназванных ударов у Flail'а аналогичны описанию только два), но идея и комбинация клавиш всегда сохраняются.

Продвинутые приемы отнимают у жертвы больше жизни, чем стандартные, однако требуют больше времени на выполнение (надо ведь еще размахнуться!).

СУПЕРПРИЕМЫ

У каждого робота есть свои собственные суперприемы (стандартно - 3 штуки, но содержат вариации). Привожу их для всех одиннадцати в порядке английских наименований. Приписка "Shadow" обозначает, что имеющийся прием можно выполнить на большую дальность (при этом робот во время движения будет оставлять позади себя отпечатки в воздухе, похожие на тень). Примечание: У Shadow-робота слово "Shadow" обозначает только название удара.

JAGUAR:

Jaguar Leap - Down, Forward, Punch
Shadow Jaguar Leap - Back, Down, Forward, Punch
Overhead Throw - В прыжке: Down, Punch
Concussion Cannon - Down, Back, Punch

SHADOW:

Shadow Slide - Down, Back, Kick
Shadow Punch - Down, Back, Punch
Shadow Dive - В прыжке: Down, Forward, Punch
Shadow Grab - Down, Down, Punch

THORN:

Spike-Charge - Forward, Forward, Punch
Speed-Kick - Down, Forward, Kick
Shadow Speed-Kick - Back, Down, Forward, Kick
Off-Wall-Attack - В прыжке около стены: Back, Down, Forward, Kick

PYROS:

Super Thrust Attack - Forward, Forward, Punch
Shadow Super Thrust Attack - Forward, Forward, Forward, Punch
Jet Swoop - В прыжке: Down, Down, Kick
Fire Spin - Down, Down, Punch

ELECTRA:

Ball Lightning - Down, Back, Punch
Electric Shards - Down, Forward, Punch
Rolling Thunder - Forward, Forward, Punch
Shadow Rolling Thunder - Forward, Forward, Forward, Forward, Punch

KATANA:

Head Stomp - В прыжке: Down, Kick
Rising Blade - Down, Forward, Punch
Shadow Rising Blade - Back, Down, Forward, Punch
Razor Spin I - Down, Back, Kick
Razor Spin II - Down, Forward, Kick

SHREDDER:
Flying Hands - Down, Back, Punch
Flip Kick - Down, Down, Down, Kick
Head-Butt - Down, Forward, Punch
Shadow Head-Butt - Back, Down, Forward, Punch
FLAIL:
Spinning Throw - Вплотную: Forward, Forward, Kick
Swinging Chains I - Down, Down, Kick
Swinging Chains II - Down, Down, Down, Punch
Charging Punch - Back, Back, Punch
Shadow Charging Punch - Back, Back, Back, Back, Punch
GARGOYLE:
Wing Charge - В прыжке неподалеку от жертвы: Down, Down, Kick
Diving Claw - Down, Forward, Punch
Flying Talon - Forward, Forward, Punch
CHRONOS:
Small-Scale Teleportation - Down, Down, Punch
Stasis Activator - Down, Back, Punch
Matter Phasing - Down, Back, Kick
Matter Phasing + - Forward, Down, Back, Kick (живет дольше)
NOVA:
Missile Launcher: Down, Forward, Punch
Air Missile Launcher - В прыжке: Down, Forward, Punch
Mini Grenade - Down, Back, Punch
Earthquake Smash - Down, Down, Punch

КРУТЫЕ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Все советы относятся непосредственно к поединку.

1) Следите за своим Endurance (Синяя полоска вверху) и бейте на Endurance противника, старайтесь ввести его в шок, после чего подходите вплотную и нажимайте Forward+Punch.
2) Как только надпись "Fight" начинает исчезать, наносите какой-нибудь удар, лучше из продвинутых.
3) Компьютерный противник запоминает употребленные Вами удары, поэтому старайтесь бить разнообразно. Правда, это не мешает делать ставку на один-два основных удара - в этом случае просто периодически сбивайте его с толку разнообразием.
4) По причине 3) экономьте подсечки - они пригодятся, когда Вас прижмут к стене.
5) Тактика "Против лома нет приема" срабатывает против большинства компьютерных бойцов, если ей не злоупотреблять (надо периодически разнообразить). Например, встаньте около стены и подряд с размаху бейте кулаком. Компьютерный противник сам придет на Ваш кулак.
6) Многие суперприемы ловятся. Например, все три суператаки Shadow можно встречать ударом, не обязательно тупо блокировать.
7) Если синяя полоска Вашей жизни близка к коллапсу, постарайтесь отступать, изредка нанося удары, чтобы отпугнуть противника, - дайте нервной системе пилота восстановиться. Не забудьте: во время нанесения ударов она не восстанавливается.
8) В ближнем бою наносите удары из-под блока, благо блокирование есть первая часть продвинутых приемов. Противник всегда тратит время на то, чтобы размахнуться после удара, и, отблокировав его удар, Вы получаете время на мгновенное нанесение ответного.

И под конец - 3 хитрости для Турнира, помогающие избежать поражения и связанных с ним денежных затрат на ремонт.

1) Ваш пилот сохранен в файле имя-игрока.chr. Скопируйте его в другую директорию и, если Вас не удовлетворит результат поединка, скопируйте его назад в директорию OMF, чтобы начать заново с прежних позиций.
2) Если видите, что проиграли поединок, нажимайте Reset. Снова загрузив OMF, Вы сможете снова вступить в этот же поединок. Потом Ваши знакомые будут удивляться, как это Вы прошли все четыре турнира, не имея ни одного поражения.
3) Однако подчас способ Номер Два не помогает (противник не по зубам). Тогда в момент начала поединка, пока противник не нанес ни удара, нажмите Forfeit. Вы покинете бой без повреждений, Вам просто засчитают поражение, обругает тренер и Вы скатитесь в таблице рангов на единицу, так что Вам придется драться с предыдущим, уже раз побежденным соперником. Победив его, Вы заработаете денег.

"Форфетируйте", пока не заработаете таким образом денег достаточно, чтобы экипировать себя и своего робота в достаточной степени, чтобы без труда победить того трудного соперника.

Надеюсь, данное описание поможет Вам в Игре.

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1993.
Монитор - EGA, VGA. Размер - 9,2 Mb.

Это еще одна игра известной фирмы SIERA ON LINE, которая производит, в основном, игры в стиле QUEST. И представленная нами игра PEPPER'S ADVENTURES IN TIME не является исключением. В ней Вы встретитесь с маленькой девочкой по имени PEPPER, которая вместе со своим лучшим другом - собачкой LOCKJAW- попадет с помощью машины времени, изобретенной одним из жителей дома, в прошлое и окажется в PHILADELPHIA в 1764 году. Ей нужно хорошо знать историю того времени, так как в конце каждой части будут задавать вопросы о том времени. Там она встретится с исторической личностью BENSAMIN FRANKLIN и поможет ему и жителям города освободиться от тирании злобного генерала. Но, только хорошо зная историю того времени, можно пройти игру.

После старта игры Вам будет предложено следующее меню:
INTRODUCTION - маленькая девочка, прогуливаясь с собакой, по улицам небольшого и чистенького городка разговаривает с его жителями. Из этих разговоров Вы узнаете, кто участвовал в создании этой игры. И после вам будет предложено начать игру с одной из шести частей, из которых она состоит. Если Вы начнете не с первой части, начальное количество набранных очков будет равно нулю.

ACT 1 - TIME TRAVEL.
ACT 2 - PHILADELPHIA.
ACT 3 - KITE/KEY EXRERIMENT.
ACT 4 - STAMP ACT.
ACT 5 - CONSTITUTIONAL CONVENTION.
ACT 6 - RESCUE LOCKJAW.

HOW TO PLAY - в этом разделе будет показаны все пиктограммы, используемые в игре, и их значение. После этого попросят показать, что необходимо делать в начале игры:
Would you like help with the first puzzle?
YES - посмотреть; NO - отказаться от просмотра и выйти в основное меню:

Ниже мы опишем пиктограммы, используемые в игре:
Пиктограммы, используемые при управлении девочкой:
НОГИ - передвижение девочки;
ГЛАЗА - рассмотреть что-либо;
РУКА - брать предмет, использовать объект и что-либо другое;
МИКРОФОН - разговаривать с людьми;
СУМКА - место для хранения предметов;
- **ГЛАЗА** - рассмотреть предмет;
- **РУКА** - использовать предмет, открыть или закрыть что-нибудь;
- **СТРЕЛКА** - взять предмет;
- **ВОПРОС** - посмотреть, что обозначают пиктограммы;
- **СТРЕЛКА ВВЕРХ** - сдвиг предметов вверх;
- **СТРЕЛКА ВНИЗ** - сдвиг предметов вниз;
- **OK** - выход из этого меню с предметом или без него;

КВАДРАТ - какой предмет в данный момент Вы держите;
ЧАСЫ - некоторые дополнительные функции;
- **SAVE (F5)** - сохранить игру;
- **RESTORE (F7)** - восстановить игру;
- **RESTART (F9)** - начать игру с самого начала;
- **QUIT (CTRL+Q)** - выход из игры;
- **ЗНАЧОК** - информация о создателях игры;
- **ВОПРОС** - посмотреть, что обозначают пиктограммы;
- **PLAY** - продолжить игру, если передумали что-нибудь сделать;
- **TEXT** - изменения скорости исчезновения текста;
- **DETAIL** - детализация изображенных картинок;
- **SPEED** - изменения скорости перемещения;
- **VOLUMES (F2)** - изменение громкости звука;

ВОПРОС - посмотреть, что обозначают пиктограммы;
TRUTH - детектор истинности. Если вы наведете эту пиктограмму на человека или предмет, то выясните, действительно ли это принадлежит этому времени или оно ке должно быть здесь. Она будет сообщать Вам, если люди и вещи исторически верны.

QUIR - Будет показаны определенные факты, которые Вы должны посмотреть в этой части игры, чтобы ее успешно пройти. А также какие задачи поставлены перед Вами в этом разделе;

Пиктограммы, используемые при управлении собачкой:

СОБАКА - передвижение собаки;

ГЛАЗА - рассматривать предметы и людей;

ЛАПА - брать и использовать предметы, рыть землю;

НЮХАТЬ ЦВЕТОК - обнюхать предмет или человека, определяет, кому принадлежит запах, исходящий от предмета;

РЫЧАНИЕ - есть, пить, грызть вещь или нападать на людей;

СОБАКА С СУМКОЙ - предметы, носимые собакой;

Следующие пиктограммы аналогичны, как и при управлении девочкой.

Ваша маленькая героиня и ее собачка перемещаются и выполняют действия с помощью курсорных клавиш или "мыши" в соответствии с выбранной пиктограммой, описанной выше. Нажав на клавишу ESC или переведя курсор вверх экрана, Вы войдете в основное меню, перемещение осуществляется с помощью курсорных клавиш или мыши. При игре с клавиатуры выбор действия осуществляется с помощью клавиши "5".

START GAME - старт игры, как и в первом разделе, можно начать игру с любой из шести частей, которые содержит игра.

RESTORE GAME - восстановить ранее сохраненную игру.

QUIT - выход из игры.

Если Вы сделаете неправильные действия, после этого игра не будет иметь смысла. Вы увидите, как PEPPER с собачкой появляются на фоне флага, после Вам будет предложено следующее меню:

SELECT YOUR DESTINATION:

TRY AGAIN - начать игру с предыдущего эпизода, когда сделали ошибку.

RESTORE - восстановить игру, сохраненную раньше.

QUIT - выйти из игры.

В этой игре Мы покажем, может быть, не все возможности заработать очки. Чтобы набрать все очки, необходимо точно отвечать на все вопросы в разделе QUIZ и чаще проверять все на истинность.

Девочка PEPEER вышла из дома погулять с собачкой, с этого момента и начинается наше повествование об этой интересной и увлекательной игре.

ЧАСТЬ 1: PEPPER TRAVELS THROUGH TIME OR COLONIAL CRASH LANDING

Вы решили поднять с земли (в центре на дороге)4 жевательную резинку ("рука"4). Теперь налейте воды собаке, для этого откройте кран, находящийся за будкой на доме (4). Когда она попила, Вы заметили кусок водосточной трубы, лежащий рядом, и, подобрав его, решаете приставить на место (в предметах взять ее и навести в то место, где труба должна стоять) снизу под водостоком. Но она не держится, поднимите ее еще раз. Вы подумали о жвачке, но сами не захотели ее разжевывать и отдали ее собаке. Когда она ее выплюнула, поднимите и приклейте к водосточной трубе (в предметах взять жвачку и навести на трубу). Возьмите кусок трубы и поставьте ее на место, теперь Вы достигли результата.

Попробуйте сорвать один из цветков, растущих слева под окном ("рука"). Из окна появится хозяйка цветов и поругает Вас. Поговорите с ней ("микрофон" навести на женщину) о цветах. Вы узнаете об их пользе и о том, что не стоит их рвать. Теперь попытайтесь подняться по трубе ("рука" навести на водосток). Но появятся жильцы дома и из их разговора Вы узнаете, что Ваш дядя находится на чердаке дома. Вы хотите подняться туда, но не знаете, как это сделать вместе с собачкой. Но она сама решила помочь Вам.

Теперь Вы управляете собакой. Обнюхайте все и под цветами обнаружите запах ошейника. Разройте там землю ("лапа"), но женщина вспугнет собачку и PEPEER позовет ее назад. Вы снова управляете девочкой. Поднимите ошейник и наденьте ее на собаку (взять в предметах и навести на собачку). Вы снова пытаетесь подняться по водосточной трубе и теперь Вам это удается, за собой на ошейнике поднимаете свою любимую собачку. Поднявшись на крышу, встаньте на нее ("ноги" навести на крышу в левый угол). Посмотрите в окно, но оно очень грязное и Вы ничего не увидите. Значит, его нужно немного протереть ("рука" на окно в центре). Вы увидите, что Ваш дядя хочет испытать свое изобретение - "машину времени", он, сверившись с книгой, задал год и город, в который хочет попасть (PHILADELPHIA и год 1764), чтобы посмотреть, что в это время делал BENSAMIN FRANKLIN. Но что-то не получалось, и в этот момент в окно ввалились Вы с собачкой. Он очень разозлился и оттолкнул Вас, и Вы, падая, ненароком включили механизм перемещения во времени. Дядя оттолкнул собачку, и она, попав в механизм, исчезла. Вы решаете спасти животное и смело последовали за ней ("рука" на крутящийся диск). Вы пересекли пространство и время и. попав в прошлое, упали прямо на людей, несущих топор для гильотины. И они пошли за новым.

Теперь необходимо проверить все на подлинность (пиктограмма "TRUTH" наводить на предметы), в частности, человека и объявление на двери. После проверки, когда Вы поняли, что все настоящее, поговорите в мужчиной. Он скажет, что его зовут POOR RICHARD, и поведает историю о том, как он попал сюда. Потом он попросит воды. Возьмите ковш, висящий справа на ведре, и наберите в него воды (в предметах взять ковш и навести на ведро). Дайте напиться из него RICHARD. Вы хорошо разбираетесь в людях и, поговорив с ним, решили, что не будет никакого вреда, если Вы отпустите его ("рука" деревянное устройство). Уходя, он поблагодарит Вас.

Через некоторое время появится солдат и, не увидя пленника, рассердится. Поняв, что это сделали Вы, схватит Вас и вместе с собачкой посадит в сарай под замок для дальнейшего разбирательства.

Осмотрев все внутри и проверив на подлинность (в дальнейшем мы не будем напоминать, что проверку необходимо делать всегда, когда встречаете нового человека или видите предмет), увидели слева на ящике молоток и подняли его. А справа лежало покрывало, Вы взяли и его. Теперь не хватает гвоздей, чтобы закрыть окно от охранника. Гвозди тоже нашлись на окне (в правом нижнем углу), только их необходимо выдернуть молотком. Закройте окно, прибив к нему покрывало (в предметах уже все подготовлено, только нужно взять и навести на окно). Теперь нужно найти выход отсюда. Обследовав все ящики, Вы сдвинули один в сторону ("рука" на ящик, с которого взяли молоток). Сделав это, решили немного отдохнуть и набраться сил.

Но собачка не спит. Обнюхав все (пиктограмма "нюхать цветок" навести на землю), она обнаружила, что в том месте, где был ящик, под землей лежит кость. Разройте землю в том месте. После разбудите девочку. Вы решили выбраться из дома через вырытый проход ("рука" навести в то место, где рыла собака).

Выбравшись наружу, поднимите с земли кость и камни ("рука" на землю). Теперь нужно добыть одежду, чтобы Вас не узнали. Но вещи с веревки не достать. Вы решили использовать для этой цели собаку. Сначала дайте кость собаке, чтобы она понюхала ее, и потом подбросьте кость над одеждой (взять кость и навести на одежду слева и справа от красного платья). Когда платья упадут, подберите их и переоденьтесь сами в коричневую курточку и черные штаны (взять в предметах и навести на девочку), а также оденьте и собачку в белую одежду. Теперь можно выходить на улицу.

Через некоторое время охранник уйдет. Вы увидите, как появится кошка и Ваша собачка погонится за ней. Во время погони она неудачно ударится о проезжающую карету. Из нее выйдет девочка и очень захочет взять собачку себе. Отец сначала будет против, но она разжалобит его слезами и он согласится. Вы очень расстроились и решили спрятаться в тупичок, из которого вышли (пиктограмму "рука" навести на тупичок).

На этом первая часть заканчивается, и Вам будет предложено ответить на пять вопросов по истории того времени. Такие вопросы будут задавать после каждой части. Ниже мы покажем все эти вопросы и ответы, буква перед ним означает номер ответа среди четырех предложенных.

1. How was the Liberty Bell cracked?
c) It was cracked during its inital casting and forging process.
2. What was Poor Richard's Almanac?
b) A book of facts proverbs, and humor written by Ben Franklin.
3. What did Ben Franklin have to do wiht the stock in Boston?
d) Through a letten-writing campaign, he caused them to be burred.
4. What did the Stamp Act actually tax?
a) It was a tax on specially stamped paper goods.
5. What did the Town Watch do?
c) They were hired by the town itself to defend the colonists.

ЧАСТЬ 2: PEPPER EXPLORES PHILADELPHIA OR KOOKIE COLONISTS AND ONE BOGUS BEN

Вы снова в деревне. Сначала поговорите с девочкой MARTY HARDY, играющей в диск. Вам будет предложено задать ей четыре вопроса, лучше всего задавать все сразу, и Вы будете много узнавать из этих бесед . Пройдя вправо, поговорите с братом девочки THROCKMORTON HARDY.

Под деревом сидит парочка, и Вы невольно подслушали их разговор. Подойдите к ним и возьмите мешок (слева), откройте его (в предметах навести на мешок пиктограмму "рука"). Прочитайте объявление на дереве, там сказано, что для прохода через пост необходимо заплатить солдатам шиллинг. Молодой священник VICTOR повздорил со своей девушкой QUIBBLE. Вы решили поговорить с ними по отдельности и помирить , но ничего не вышло. Пройдите по дороге вправо.

Зайдите в открытую дверь - это магазин - и поговорите в булочницей Ms. GUMDROPS. Попробуйте взять одну из сжигающих конфет, лежащих перед ней в банке. Но булочница скажет, что она даст их Вам, если принесете ей рецепт для приготовления конфет. Возможно, позже Вы это сделаете, а пока выйдите из магазина.

Постучите (пиктограмма "рука" на дверь) в магазин под названием MILLINERY и поговорите с местной сплетницей, получите много полезной информации.

Дверь в соседнем слева доме закрыта, возьмите камни из сумки и бросьте их в окно (навести на окно) швейной мастерской. Когда появится женщина NELLIE NETTLESOME, поговорите с ней, но ничего интересного она Вам не сообщит.

Вернитесь назад вправо и пройдите по верхней левой дороге в другую часть города. Постучите в первую дверь и поговорите с вечножующим мужчиной. Он скажет, что BEN FRANKLIN никогда не приветствовал его обжорства. Теперь поговорите с мужчиной, сидящим на стуле, отдайте ему мешочек с бочонками для игры в лото, найденный под деревом, и расскажите ему о этой игре, получите взамен шиллинг, чтобы пройти пост.

Постучитесь в следующую дверь слева, в мастерскую плотника. Поговорите с PENNY PINCHER, он скажет, что никогда никому ничего не давал и не помогал и не будет помогать.

Уйдя от жадины, зайдите в последнюю дверь прямо, на почту. А там двое работников BILLY и HIDEL IDLE забросили давно свою работу и только отдыхают. Поговорите с ними и осмотрите гору посылок слева на столе. Одна из них адресована BEN FRANKLIN. Вы подумали, что доставка посылки будет хорошим предлогом, чтобы посетить дом FRANKLIN. Возьмите ее, но служащие решили проверить, что Вы знаете о BENE, перед тем, как отдать посылку. Ниже приведено несколько вопросов и даны правильные ответы, было ли в действительности то, о чем спрашивают рабочие.

1. Is Ben planning on going to England this year, kid? - TRUE.
2. Ben ran away to Philadelphia when he was seventeen, right? - TRUE.
3. Silence Dogood is Ben's Cousin. True of false, Kiddo? - FALSE.
4. The Leather Apron Club was a bunch of gugs who worked with leather, right, Kiddo? - FALSE.
5. Ben met Deborah when he was just a boy in Boston. True of false, lad? - FALSE.
6. Was Ben born on Milk Street in Boston? - TRUE.
7. Answer true of false, lad: The King of France once sent Ben a letter of congratulations for his electricity experiments? - TRUE.
8. Ben really loved the soap-making business, right, kid? - FALSE.
9. Answer true of false, kid: Was Ben the oldest child in his family? - FALSE.

Когда Вы правильно ответите на три вопроса, Вам отдадут посылку. Выйдите с почты и вернитесь к перекрестку дорог.

Пройдите по дороге вверх и Вы увидите, как генерал PENN инструктирует солдат, чтобы не пропускали никого без денег. Когда он уйдет, подойдите к ним и поговорите с каждым. После этого отдайте им шиллинг и они пропустят Вас вперед. Идите к дому, по дороге Вы вспомнили о своей собачке, а мы переносимся в дом генерала, чтобы посмотреть, что случилось с ней.

Девочка немного поиграет с ней и уйдет. Собачка, попив немного воды из миски, обнюхала кость и взяла ее. После собачка решает немного пошалить, для начала потрепать кроватку, на которой лежала ("рычание"), и прикроватную тумбочку. Оттуда выпадет ключ, который необходимо подобрать, а также конфеты, которыми можно полакомиться . Когда войдет молодой человек, собачка нападет на него ("рычание"), и он, убегая, покажет, где находится потайной ход (за шкафом). Когда он уйдет, потяните за противовес засова (справа). Войдите в открывшуюся дверь, потянув за покрывало, стяните его со статуи и посмотрите на нее. Статуя собачке очень не понравилась. Справа в норку забежит мышка и собачка очень заинтересуется ею. Сначала надо обнюхать норку и после разрыть ее до приемлемых размеров, чтобы войти в нее. Пройдя нору, впереди увидели огонь в камине и, подойдя туда, посмотрите, что делается внутри комнаты (пиктограмма "глаза" на огонь). А там генерал отдает приказы своему подчиненному, а также, открыв сейф, кладет в него деньги, полученные с населения города. Посмотрев на все это, быстро возвращайтесь назад в комнату.

Вы снова управляете маленькой девочкой. Сначала осмотрите дверь дома, где проживает BEN FRANKLIN, и после этого постучите в нее (пиктограмма "рука" на кольцо посредине). Выйдет DEBORAH, жена BEN FRANKLIN, и Вы спросите разрешения поговорить с ее мужем, но она, сказав, что он занят, закроет дверь. Постучитесь еще раз и предложите ей посылку, взятую на почте (в предметах взять посылку и навести на женщину). Но и на этот раз получите отказ поговорить с ее мужем, но Вам разрешили посмотреть, что находится в посылке. Откройте ее (в предметах использовать пиктограмму "рука" на посылку), в ней

оказалась книга. Раскрыв ее (в предметах использовать пиктограмму "рука" на книгу), почитайте ("глаз"), в ней написано об электричестве. Снова постучите в дверь и предложите DEBORAH книгу. Когда Вы наконец пройдете вовнутрь, то увидите, как BEN FRANKLIN проводит опыты с электричеством. Вы познакомитесь с семьей этого человека и с ним самим. В разговоре с BEN FRANKLIN Вы узнаете, что он уже давно борется с правящим генералом, но для этого нужно много денег. После он попросит не беспокоить его и продолжит размышлять.

На этом вторая часть закончится, и Вам предложат ответить на вопросы:

1. What did a colonial millenery shop sell?
d) It sold hat and wigs.
2. What did Ben Franklin have to do with colonial post offices?
b) He was the first post masten of Philadelphia.
3. Who was the Penn family?
b) They were the governing family of philadelphia for years.
4. What did Ben Franklin have to do with potholes in the Boston streets?
d) He wrote letters to the paper, causing the potholes to be filled.
5. Which one of these waa NOT a British taxotion act?
a) The salt act.

ЧАСТЬ 3: PEPPER AND THE KITE/KEY EXPERIMENT OR ZAP! POW! LOOK AT BEN NOW!

Поговорите с BEN FRANKLIN и попросите его оказать помощь в освобождении Вашей собачки. Он Вас тоже попросит помочь ему и даст несколько предметов, а также попросит, чтобы Вы добавили в бассейн немного горячей воды. Посмотрите на них (войдите в предметы и, используя пиктограмму "глаз", посмотрите на нитки и памятку, что Вам необходимо сделать) и снова поговорите с BEN FRANKLIN. После предложите ему книгу из посылки, но он скажет, что для опыта с электричеством ее мало и не возьмет ее. Сорвите слева на грядке самый большой и красивый помидор, а недалеко от грядки с капустой найдите металлический прут для дальнейшего использования. Вы также заинтересовались трубой, выходящей из дома прямо в бассейн, это то, что нужно, но как же ее нагревают. У Вас есть еще время разобраться в этом.

Войдите в дом и осмотрите комнату. Со стола в центре возьмите схему для эксперимента по электричеству. Прочитайте ее, теперь Вы представляете, что необходимо Вам иметь для создания банки для приема электрических разрядов. Справа на столе возьмите большую резиновую пробку, но, когда Вы будете отходить, к Вам притянется магнит, который Вы также возьмете себе.

Вернитесь назад к BEN FRANKLIN и покажите ему схему эксперимента, услышав от него обещание помочь советом, если Вы сможете добавить ему в ванну немного горячей воды.

Вернитесь назад в дом и пройдя вниз в комнату поговорите с дочерью BEN'S SALLY. Во время беседы Вы обратили внимание на комод, стоящий возле левой двери. Подойдите к нему и откройте (пиктограмма "рука" на него). Внутри лежит рецерт, который просила у Вас булочница, возьмите его. Вы также заметили трубу, выходящую из камина, значит, если разжечь камин, то горячая вода потечет в ванную BEN'S. Попробуйте взять спички, лежащие справа внизу, но SALLY не разрешает Вам этого сделать. Тогда у Вас возникла идея, о которой немного позже. Выйдите из дома и идите в деревню.

По дороге говорите с солдатами до тех пор, пока они не покинут свой пост, прихватив все вещи, лежащие возле дороги. Из вещей остался лист фольги, который Вам необходимо поднять. Пройдя дальше к развилке дорог, Вы увидели домик на колесах, в котором сидит Ваш старый знакомый RICHARD, для жителей города, в которых он указывает на недостатки каждого и как от них можно избавится. В вагончике слева висит ключ, о котором Вам говорил BEN'S, необходимый для проведения эксперимента с воздушным змеем по захвату электрических разрядов. Попробуйте взять его, но RICHARD не отдает его. Он отдаст его только тогда, когда Вы разнесете пословицы всем жителям городка. И Вы, дав согласие, получите несколько пословиц, прочитайте их и определите, кому какая из них принадлежит.

Сначала подойдите к парочке, сидящей под деревом, и поговорите с каждым в отдельности, а после передайте пословицу QUARRELING девушке (взять в предметах нужную и навести на девушку). Прочитав ее, они помирятся и больше никогда не будут злиться друг на друга. Пройдите влево к почте и по дороге постучитесь в дверь вечно- жующего мужчины и, поговорив с ним, также дайте одну из пословиц EATING, которую написал RICHARD. Зайдите на почту и поговорите с каждой из служащих в отдельности, после этого отдайте последнюю пословицу LAZINESS старшей из них. Прочитав ее, они тут же станут разбирать накопившуюся за долгое время почту.

Вернитесь снова к RICHARD и, поговорив с ним, получите новые пословицы, также просмотрите их. Теперь пройдите вправо и постучитесь в MILLINERY

SHOP, поговорите с вышедшей девушкой и передайте ей пословицу GOSSIP. Зайдите в булочную, Вы увидите действие одного из продуктов, изготовленных Ms. GUMDROPS. Когда все уйдут, подойдите к женщине и поговорите с ней. После предложите рецепт и за это получите банку с зеленой травой, которая пригодится Вам позже.

Выйдите из булочной и, вернувшись назад, поговорите с мальчиком, играющим в диск. Теперь, пройдя влево, Вы увидите, как солдаты запрещают девочке играть в эту игру. Когда они уйдут, поговорите с MARTY HARDY и отдайте ей пословицу. Прочитав ее, они перестанут играть и сядут читать книгу.

Пройдите по левой дороге к почте. Постучитесь во вторую дверь слева, поговорите девушкой и вручите ей пословицу WEALTH. Сделав это, Вы увидели козу и вспомнили о зеленой траве в банке и решили отдать ее козе (взять в предметах и навести на нее), чтобы освободить банку. Теперь можно обернуть пустую банку фольгой (в предметах взять лист и навести на банку), чтобы не пропускала свет.

Вернитесь к RICHARD и, поговорив с ним, возьмите еще две пословицы. Пройдите по левой дороге, поговорите с игроком и отдайте ему пословицу DISHONEST, чтобы он перестал играть в азартные игры. Вернитесь назад и пройдите по дороге вправо. Бросьте камни в первое окошко. Когда появится женщина, поговорите с ней и вручите последнюю пословицу TART.

Вернувшись к RICHARD, Вы увидели разрушенный домик на колесах, а сам поэт бесследно исчез. Вы подобрали ключ (желтый) и синюю сумку, которую открыли, чтобы посмотреть, что там внутри (в предметах пиктограмма "рука" на сумку), - там находится женская одежда.

Вы решили исследовать местность слева. Пройдите влево мимо тюрьмы и Вы увидите дом генерала и двух солдат, охраняющих мост. Поговорите с ними и узнаете, что они очень голодны, но не захотят взять предложенный Вами помидор. На дереве справа Вы увидели веревку, но Вам ее не достать, тогда Вы попросили помочь одного из солдат (пиктограмма "рука" на веревку на дереве). Теперь у вас есть длинная бичевка для проведения эксперимента.

Вы не сможете найти RICHARD, значит, нужно идти к дому BEN FRANKLIN. Открыв дверь, войдите внутрь, пройдите к бассейну, в котором купается BEN'S. Сначала наберите воды в банку (взять в предметах и навести в левый угол ванны), закройте ее резиновой пробкой и просуньте внутрь банки металлическую планку. Полученный прибор почти готов для эксперимента. Предложите ключ BEN FRANKLIN, но он не возьмет его, напомнив, что Вы не наполнили бассейн горячей водой.

Вернитесь в комнату с камином и, намазавшись соком помидора (взять в предметах и навести на себя), притворитесь, что Вам очень плохо. Девочка, чтобы помочь Вам, разожжет дрова в камине. От этого заработает механизм, наполняющий ванну горячей водой. Когда Вы снова пришли к бассейну, стали ставить перед BEN FRANKLIN предметы, которые Вы раздобыли для проведения эксперимента. Сначала прибор из банки (взять в предметах и навести на бассейн), после моток веревки с дерева, ключ и схему эксперимента. После этого поговорите с ним и узнаете, что не хватает еще одного предмета - бумажного змея. Предложите ему книгу и выходите из дома, по дороге поговорите с его дочкой.

В это время Ваш дядя захотел вернуть Вас назад, но у него что-то не получилось и Вы попали в другое время и другое место - на берег реки на несколько лет раньше. Один злой мальчик забрал у маленького BEN'S одежду и не отдает ее, пугая всех его друзей. Мальчик, сидящий в воде, попросит Вас взять его одежду. Вы решили также немного испугать хулигана. Возьмите простыню, лежащую справа на камне, и, надев ее, поиграйте немного в привидение. Злой мальчик, испугавшись, убежит, оставив одежду BEN'S. Подберите ее (за камнем) и верните ее мальчику (взять в предметах и навести на него). Одевшись, он пригласит Вас к себе в дом. Отдайте мальчику веревку, полученную от взрослого BEN'S, и попросите у него взамен воздушный змей. Он уйдет и, вернувшись со змеем, отдаст его Вам.

Вы снова оказались в 1764 году перед домом BEN FRANKLIN.

Войдите внутрь и отдайте BEN'S последний предмет для эксперимента - воздушного змея. Вы вдвоем запустите змея, и разряд молнии по веревке попадет в банку, подтвердив правильность высказываний BEN FRANKLIN об электричестве. Вернувшись в дом, Вы увидите разгромленный бассейн. BEN'S попросит Вас помочь ему изгнать из города генерала и найти жену, которая до сих пор не вернулась домой. После этого Вы должны ответить на вопросы.

1. What exactly did a Legden Jar do?
d) It stores energy, like a battareg.
2. Which statement is NOT true?
c) Ben Franklin went to sea with his brother,
3. What did the sea of the Blue Ball mean?
b) It was the sing of Josiah Franklin's candle and soapmaking shop.
4. Which of these professins did Ben Franklin learn early in life?

d) All of the above.
5. What was the kite/key experiment actually truing to prove?
b) It was supposed to prove that lighthing IS electricity.

ЧАСТЬ 4: LOCKJAW AND THE STAMP ACT OR THE TERRIBLE TRUTH ABOUT PUTRID PUGH

Вы снова возле разрушенного бассейна. Поднимите все вещи, лежащие вокруг него (они в дальнейшем могут пригодиться), - это рычаг (торчит в воде), веер синего цвета, грабли рядом с веером, шлепанцы (внизу посредине) и кресло (справа). Войдя в здание, Вы решаете осмотреть чердак, но лестница (прямо недалеко от двери) сломана и по ней невозможно залезть. Тогда Вы приставили кресло к лестнице и поднялись по ней наверх (пиктограмма "рука" на лестницу). На чердаке Ваше внимание привлекла клетка с птицей и Вы решили выпустить ее на волю. Сначала откройте клетку ("рука" на нее), а после окно, птичка покинет дом и полетит в дом генерала.

Вы в доме диктатора генерала и управляете собачкой. Сначала необходимо спрятать в кушетку, на которой она спала, кость и ключ (взять в предметах и навести на кроватку). Пройдите через секретную дверь, потом через мышиную норку и, подойдя к камину, в котором уже не горит огонь, зайдите в комнату. Немного погрызите тапочки, лежащие перед столом, и спрячьтесь под стол. Подойдет генерал, откроет сейф, возьмет оттуда бумаги и напишет письмо. Он вызовет мажордома, и собачка услышит интересный разговор относительно RICHARD'S. Собачка LOCKJAW решает добыть письмо, для этого она выпустила имеющихся у нее блох на генерала (взять в предметах двух маленьких блошек и навести на генерала). Когда генерал с криками покинет комнату, быстро берите письмо со стола и возвращайтесь к себе в комнату через камин. В комнате обнюхайте прилетевшую птицу, от нее исходит запах PEPERR, поэтому собачка решает отдать письмо голубю, чтобы он отнес его девочке. Взяв письмо, голубь возвращается в дом BEN FRANKLIN, а Вы снова управляете девочкой.

Возьмите письмо с подоконника и спуститесь вниз. Поговорите с BEN'S, но он не хочет разговаривать с Вами, пока жена его не будет найдена. Выходите из дома и по пути поговорите с девочкой, узнав подробности о пропаже ее матери.

Пройдите к развилке дорог и расспросите парня с девушкой, сидящих под деревом, о жене BEN'S. Во время разговора Вы обратили внимание, что объявление на дереве немного оторвалось. Снимите его с дерева ("рука"), под ним будет секретная дверь. Нажмите на кнопку в центре, дверка откроется и внутри лежит шкатулка, которую необходимо взять. Попробуйте открыть ее (в предметах "рука" на шкатулку), но она с секретом. Сначала необходимо сложить мозаику, находящуюся сверху. Выберите квадрат, который Вы хотите передвинуть и,если Вы нажмете на левую клавишу "мыши", он встанет на пустое место. Но есть клавиша HELP, при нажатии на которую квадратики будут передвигаться сами, и Вы быстро сложите мозаику и откроете шкатулку. Внутри находятся письма BEN'S, адресованные его жене.

Теперь Вам необходимо повидать всех жителей городка, которым отдавали пословицы, и расспросить их, что они знают о жене BEN FRANKLIN. А также поговорите с охраной моста и тюрьмы. В конце концов Вы узнаете, что она находится под стражей в тюрьме и ее необходимо освободить. Но сначала зайдите к булочнице и, поговорив с ней, приделайте к ее креслу веер. Она опробует Ваше изобретение и ей очень понравится. Спросите ее, сможет ли она сделать конфеты с секретом, чтобы избавиться от стражи у моста. Она ответит, что для их приготовления необходим шоколад, которого у нее нет, и, если Вы принесете его ей, она сделает такие конфеты. Выйдите из пекарни и пройдите к тюрьме.

Покажите письмо, добытое в доме генерала, и они, узнав его почерк, пропустят Вас повидаться с заключенным. Внутри находился RICHARD и, поговорив с ним, узнаете, что это переодетая жена BEN FRANKLIN DEBORAH. Она слишком сердита на своего мужа и не хочет возвращаться домой. Тогда покажите ей любовные письма BEN FRANKLIN, адресованные ей, из шкатулки. Она очень обрадуется, а Вы дайте ей сумку с одеждой, чтобы она переоделась. Изменив свой облик, Вы вместе с женщиной покинете тюрьму мимо оторопевших охранников, которые так ничего и не поняли. Войдя в дом, Вы увидите встречу двух любящих людей - BEN FRANKLIN и его жены. После этого Вам необходимо ответить на вопросы.
1. What was the iron lighting rod on Ben Franklin's roof used for?
c) To attract lighthing and keep it from hitting the house.
2. Which of these was the method of communication in the colonies?
d) All of the above.
3. What did Ben Franklin have to do with fire departments?
b) Ben organized the first Colonial fire departments.
4. What did Ben Franklin have to do with public libraries?
a) He invented the concept of the borrowing, or circulating library.

5. Which of these thing did Ben Franklin NOT invent?
c) The Printing Press.

ЧАСТЬ 5: PEPPER VISITS THE CONSTITUTIONAL CONVENTION OR THE KEY TO AN OLD BEN'S HEART

Поговорив с BEN FRANKLIN, отдайте ему письмо, принесенное голубем из дома генерала. Просмотрев его, он решит написать послание для жителей города. Но его невозможно растиражировать, так как печатный станок сломан. Тогда возьмите рычаг, найденный на развалинах бассейна, и, вставив его в станок (взять в предметах и навести на пресс), отремонтируете его.

BEN FRANKLIN сделает копии со своего послания, и Вам необходимо разнести его всем жителям городка, которым Вы раздавали пословицы, включая также булочницу. Перед тем, как вручить жителям эти послания, поговорите с ними и расскажите все, что вы знаете. Когда задание будет выполнено, возвращайтесь к дому BEN'S.

В это время Ваш дядя с помощью машины времени захочет опять Вас вернуть назад. Но и на этот раз у него ничего не получится, и Вы переместитесь на несколько лет вперед и попадете в библиотеку одного из университетов.

Вы услышите дискуссию BEN FRANKLIN с другими учеными по вопросу конституционного соглашения. Когда все разойдутся, попытайтесь поговорить с ним по этому вопросу, Вы разбудите его, а он от неожиданности потеряет свои очки, без которых ничего не видит. Поднимите очки с пола (возле ноги) и отдайте их BEN FRANKLIN. Поговорив еще раз с ним, Вы узнаете, что у него подагра и в данный момент наступил кризис и ему необходимы лекарства. Осмотрите стол и сдвиньте бумаги (пиктограмма "рука" на лист, лежащий на столе), под ними лежал флакон с лекарством. Возьмите его и отдайте BEN FRANKLIN. Когда приступ пройдет, проводите его домой. Но, подойдя к дому, узнаете, что он забыл ключ в замке с той стороны, а дверь захлопнулась. Вы решили помочь ему: для этого возьмите палку (сзади на земле) и, просунув ее в замочную скважину (возьмите в предметах и наведите на замок в двери), вытолкните ключ. Возьмите магнит и, поводив им под дверью, достаньте ключ с той стороны. Откройте им дверь в дом. В благодарность за Вашу помощь BEN FRANKLIN подарит Вам шоколад.

Вы снова вернетесь в 1764 год перед домом BEN FRANKLIN, Вы войдете внутрь. На этом пятая часть игры закончится, и Вы должны будете ответить на вопросы.

1. What was Ben Franklin's role at the constitutional convention?
c) Ben contributed to the constitution.
2. Which of these factors contributes to causing gout?
b) Drinking way too much wing. 3. What Kind of eyewear did Ben Franklin invent?
a) Bifocals.
4. What did Ben use a kite for, OTHER than his electricity experiment?
d) He used it to pull himself across the swimming hole.
5. Why did Ben Franklin wear a racoon-skin cap?
c) He wanted to hide a skin condition.

ЧАСТЬ 6: PEPPER AND LOCKJAW IN PENN MANSION OR SAVE THAT DOG OR DYE4 TRYING

Поговорив с BEN'S, скажите, что выполнили его задание. Он расскажет, как попасть в дом генерала, и отдаст Вам воздушного змея. Выйдите из дома, пройдите к мосту и предложите вечноголодным солдатам шоколад. Но они не хотят только шоколад, им подавай конфет. Зайдите к булочнице, отдайте ей шоколад и попросите сделать из него конфеты с "начинкой". Она выполнит Вашу просьбу, и у Вас теперь есть сладости для подкупа солдат у моста.

Возвращайтесь снова к мосту и предложите солдатам конфеты. Через некоторое время они будут обезврежены. Используйте воздушного змея (взять в предметах и навести на реку), чтобы переправиться через речку, поближе к дому генерала. Вы приплыли к поляне с противоположной стороны дома и вышли из реки. Но эта поляна также охраняется, значит, нужно, прячась за деревьями, пробраться к открытому окну дома (пиктограмму "рука" наводить последовательно на каждое дерево и после - на открытое окно). Подойдя к окну, зайдите через него в дом.

В комнате осмотрите стол и возьмите на нем карандаши и записку, на которой отпечатались какие-то цифры. Вы решили использовать старый детективный метод: заштрихуйте карандашом лист бумаги (в предметах карандаш навести на лист), на нем стали отчетливо видны цифры 5-30-75, которые могут быть только кодом для открывания сейфа. Обследовав комнату, Вы решили, что сейф может находиться только за картиной, висящей слева недалеко от двери. Подойдите к ней и снимите ее ("рука"), под ней Вы увидите сейф, который закрыт на кодовый замок. Наберите код с листа бумаги (сначала пиктограмму "рука" наведите

цифру 5, после на 30 и 75). В сейфе находится мешок с деньгами, который необходимо взять. Теперь необходимо закрыть сейф ("рука") и поставить на место картину.

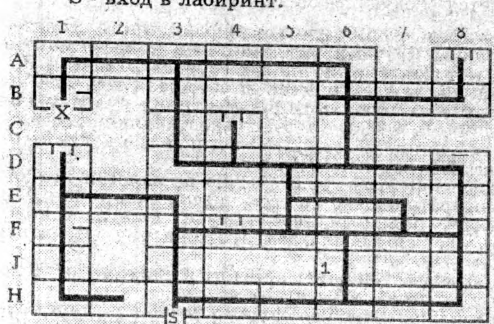
Вам очень захотелось поиграть на клавесине, стоящем справа у стены (пиктограмма "рука" на него). Услышав звуки музыки, войдет мажордом и, схватив Вас, отнесет чулан. После этого подойдет девочка IMA и будет расспрашивать, как Вы попали в дом. Но у Вас нет желания в ней разговаривать, и она вышла из комнаты. Вам необходимо выбраться отсюда.

Осмотрев комнату, Вы придумали, как это сделать: нужно выглядеть так, как девочка. Возьмите веер (прямо на столе) и швабру (около двери), чтобы из нее сделать парик. Теперь необходимо платье, которое лежит на столе, но оно мятое и его сначала необходимо погладить. Для этого возьмите варежку (висит слева от камина). Теперь этой варежкой возьмите утюг, стоящий в камине на огне (слева внизу). Утюгом погладьте платье (взять в предметах и навести на платье на столе). Верните на место утюг и варежку и возьмите со стола платье. Переоденьтесь (в предметах взять платье и навести на себя) и Вы станете похожи на девочку IMA.

Выходите из чулана, стоящий на выходе мажордом беспрепятственно пропустит Вас. Поднимитесь по лестнице на второй этаж. Вы стоите перед лабиринтом коридоров и комнат. В одной из комнат находится Ваша собачка, которую необходимо найти. Внизу на схеме показан лабиринт, на котором указано место, где находится эта комната. Но идти нужно быстро и нигде не останавливаться, а то Вас могут найти и снова посадить в чулан, из которого уже не выбраться.

X - комната, где находится Ваша любимая собачка.

S - вход в лабиринт.



Найдя комнату, Вы не сможете открыть дверь без ключа. Но ключ есть у собаки, но она также самостоятельно не может открыть дверь. Вы будете управлять собакой. Обнюхайте куклу и почувствуете запах девочки. Достаньте ключ из тайника (в кроватке, где прятали) и просуньте его под дверь (взять в предметах собаки и навести на дверь). Вы снова управляете девочкой. Поговорите с Вашей собакой и снова используйте магнит, чтобы достать ключ из-под двери. Откройте им дверь, и радостная собачка бросится Вам на шею.

Вы управляете собакой. Обнюхайте девочку и по ее запаху пройдите назад по лабиринту к выходу. Подойдя к разветвлению, выберите пиктограмму "нюхать цветок" и наводите ее на проходы, и собачка будет показывать, куда идти дальше. Выйдя из лабиринта, Вы услышите голоса и, чтобы Вас не нашли, нужно спрятаться. Собачка открыла дверь (белая слева, на нее пиктограмма "лапа") и Вы скрылись за ней.

Вы увидите, как из чулана выйдет девочка и станет кричать PERCY, чтобы он нашел Вас с собачкой. Он поставит краску на лестницу и пойдет на поиски в лабиринт коридоров. Но не найдет Вас.

Через некоторое время собачка выбежит и сядет на лестницу. К ней пойдет девочка, чтобы схватить ее. Вы управляете PEPPER, выйдите из комнаты и столкните краску на девочку ("рука"). На крик IMA выйдет ее отец PUGH и прикажет PERCY схватить Вас. Вы управляете собачкой, нападите на него ("рычание") и столкните с лестницы. Вы снова управляете девочкой. Сам генерал решил расправиться с Вами и с грозным видом поднимается по лестнице. И тут Вы вспомнили об электрическом разряде, находящемся в банке, и использовали ее на генерала. Получив чувствительный удар током, он также скатился с лестницы. За дверью слышны голоса жителей города. Подойдите к двери и, открыв ее, впустите колонистов в дом.

После разговора BEN'S с генералом отдайте FRANKLIN мешок с золотом как неоспоримое доказательство нечестности генерала PUGH. Разгневанные жители города изгонят генерала с дочкой и его помощника из своего поселка. Вас все будут благодарить за оказанную помощью. После этого Вам необходимо ответить на вопросы .

1. What did people do about fleas in colonial times?
a) They used all sorts of things, including sulfur and tar.
2. Which composer wrote music for the Glass Armonica?
c) Mozart.

3. How was meat usually cooked in colonial times?
b) Over an open fire, on a spit or a meat fork.
4. What would blue dye probably have been made of in the colonies?
d) Indige plants or blue berry juice.
5. What does "Taxation without Representation" mean?
c) It means taxing people without anyone representing their rights.

Во время праздника в городке Ваш дядя наконец настроит машину времени и перенесет Вас вместе с собачкой в реальный мир.

QUEST FOR GLORY 2: TRIAL BY FIRE

Фирма - Sierra On Line. Год выпуска - 1991.
Монитор - CGA EGA. Размер - 4MB.

Перед Вами описание второй части сериала QUEST FOR GLORY, где Вы в роли бесстрашного, умного и доброго героя будете помогать своим друзьям в борьбе со злыми силами. В этой серии игр Вы можете перемещать персонаж в виде файла из одной части в следующую, постепенно увеличивая характеристики персонажа в каждой части игры. Перед прохождением этой части настоятельно рекомендуется пройти QUEST FOR GLORY 1, так как Вы можете перенести характер Вашего героя во вторую часть или хотя бы ознакомиться с документацией.

В самом начале Вам предлагается следующее меню:

INTRODUCTION - Небольшая предыстория игры и информация о создателях. Вы со своими друзьями Абдуллой и Каттами прилетаете на ковре-самолете на родину друзей - в страну Шапир, которая состоит из 2-х городов Шапир и Разир, разделенных огромной пустыней. Вы приземляетесь на площади города Шапира. Ваши друзья арендуют гостиницу-чайную, подарив местному султану ковер-самолет. В награду за ваши подвиги в QFG1 Катты предоставляют вам бесплатные роскошные апартаменты в гостинице и бесплатно кормят вас деликатесными блюдами, которые готовит катта Шима, жена Шамина.

START NEW HERO - начало новой игры, если Вы не проходили первой части сериала. Вы сначала должны выбрать одного из трех персонажей, с кем Вы собираетесь проходить эту часть. Когда появится необходимый Вам персонаж, нажмите ENTER и Вы выберите его. Мы Вам предлагаем прохождение этой игры для характера "волшебник" WIZARD.

1. Боец - FIGHTER - Хорошо владеет оружием, мечом и щитом, неплохо метает и вооружен огромным мечом и щитом.

Если Вы выбрали этого персонажа, Вам необходимо добавить дополнительные пункты к следующим характеристикам STRENGTH и VITALITY (которые будут описаны ниже). В ходе игры Вы должны постоянно ходить Uhura в Guild Hall и повышать свое мастерство, а также отправляться в пустыню и сражаться с различными монстрами. Если Вы захотите создать бойца-волшебника, добавьте дополнительные пункты к характеристике MAGIC и появится возможность использовать следующие заклинания OPEN, ZAP, CALM, FLAME, FETCH (будут описаны ниже).

2. Волшебник - WIZARD - Хорошо владеет магией, но плохо оружием, вооружен многими заклинаниями по магии и кинжалом.

Выбрав этого персонажа, необходимо будет добавить дополнительные пункты к следующим характеристикам INTELLIGENCE, AGILITY и MAGIC. В ходе игры Вы должны как можно больше общаться с волшебниками этого города и посещать Институт повышения квалификации волшебников WIT.

Волшебник в ходе игры будет использовать заклинания, которые он приобрел в прошлой части или найдет и купит в этой:

CALM - Успокоить. Применяется для ослабления отрицательных тенденций некоторых вещей или как средство успокоения животных и людей.

DAZZLE - ERASMUS'S RAZZLE DAZZLE - Ослеплять. Применяется для ослепления противника ярким светом, предполагает наличие глаз у соперника.

DETECT MAGIC - Обнаруживать. Применяется для обнаружения невидимых волшебных объектов или вещей.

FLAME DART - Огонь. Применяется для поражения огненным волшебным шаром или для преодоления некоторых преград.

OPEN - Открывать. Применяется для открывания дверей или других объектов, если Вы достаточно опытны, но его нельзя применять, если дверь закрыта изнутри.

TRIGGER - R.ROGER'S REACTIVATING RITUAL или "TRIGGER" - Включать. Применяется для включения защиты от других волшебных вещей или для уничтожения объектов, порожденных волшебниками.

ZAP - THE LEYDEN'S LATENT'LECTRICAL DISCHARGE SPELL или "ZAP" - Перемещать. Применяется для перемещения магической энергии на оружие, которое использует противник.

FORCE BOLT - ARONSON'S ARCANE ARBALEST OF ACTION AND REACTION или "FORCE BOLT" - Сила. Применяется для использования Вашей магической силы на расстоянии и используется в основном для уничтожения противника или разрушения каких-либо объектов.

LEVITATE - ELLEN'S ENCHANTED ELEVATOR или "LEVITATE" - Перемещение. Применяется для перемещения вверх или вниз по вертикали. Необходимо для преодоления высоких препятствий или для подъема на высокие объекты.

REVERSAL - KIRKOV'S COSMIC KARMA COOKIES или "REVERSAL" - Отражать. Применяется для отражения магических сил, которые посылает противник против Вас.

FETCH - Достать. Применяется для доставания недоступных в данный момент предметов.

3. Вор - THIET - Из названия понятно, какими приемами будет пользоваться созданный Вами персонаж. Вначале вооружен кинжалом и имеет при себе воровскую веревку и вещество, способное сотворить много хороших дел, а также воровскую лицензию. .

Выбрав этого персонажа, необходимо будет добавить дополнительные пункты к следующим характеристикам AGILITY, VITALITY, LUCK, STEALTH и LOCK PICKING. Как можно больше вступайте в контакт с представителями Вашей профессии, лучше узнавайте места, где можно применить Ваши способности, и повышайте свое умение. Если Вы захотите создать вора-волшебника, добавьте дополнительные пункты к характеристике MAGIC и появится возможность использовать следующие заклинания OPEN, ZAP, CALM, FLAME, FETCH (описаны выше).

После выбора персонажа сначала наберите имя Вашего героя, а после добавьте 50 дополнительных очков в нужные Вам характеристики. Это все осуществляется с помощью курсорных клавиш и клавиши TAB. Ниже мы приведем перевод всех характеристик, которые Вы можете создать для Вашего героя и другие надписи, которые будут встречаться дальше в игре.

STRENGTH - СИЛА
WEAPON USE - ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ
AGILITY - ЛОВКОСТЬ
HONOR - ПОЧЕСТИ
VITALITY - ЖИЗНЕСПОСОБНОСТЬ
THOWING - БРОСАТЬ
CLIMBING - ЛАЗИТЬ
STEALTH - ПРОКРАДЫВАТЬСЯ
EXPERIENCE - ИСПЫТАНИЕ
HEALTH POINTS - ЗДОРОВЬЕ
MAGIC POINTS - СИЛА ВОЛШЕБСТВА
INTELLIGENCE - УМ
LUCK - УДАЧА
PICK LOCKS - ВЗЛАМЫВАТЬ ЗАМОК
DODGE - УВЕРТЛИВОСТЬ
COMM. -
PARRY - ОТРАЖЕНИЕ УДАРА
MAGIC - ВОЛШЕБСТВО
CANSEL - ВЫХОД
START GAME - СТАРТ ИГРЫ
STAMINA POINTS - ВЫНОСЛИВОСТЬ
PUZZLE POINTS - НАБРАННЫЕ ОЧКИ
POINTS AVAILABLE - ОЧКИ, ДОБАВЛЯЕМЫЕ К ХАРАКТЕРИСТИКАМ

IMPORT A HERO - импортировать характер. Попросят поставить диск с сохраненным файлом из первой части. Лучше, если этот файл будет уже в директории самой игры. Вы войдете в раздел, где содержится игра. Выберите нужный файл (курсорные клавиши и клавиша TAB) и, нажав на надпись IMPORT, загрузите Ваши сохраненные характеристики и после этого можете добавить дополнительные 50 очков и продолжать игру. Если файл находится в другом месте, выберите CHANGE DIRECTORY, наберите диск и раздел, где хранится этот файл, и дальше импортируйте его в игру. Нажав на надпись CANSEL, Вы вернетесь в основное меню.

CONTINUE QUEST - восстановить ранее сохраненную игру для продолжения прохождения.

И вот Вы начали проходить эту увлекательную игру, но сначала мы немного расскажем об управлении ею. Ваш герой перемещается с помощью курсорных клавиш. Команды набираются с помощью клавиатуры в нижней части экрана. Нажав на клавишу ESC, Вы войдете в основное меню, перемещение осуществляется с помощью курсорных клавиш:

ЗНАЧОК - заставки разработчиков игры:
ABOUT QUEST FOR GLORY II (CTRL+G) - когда и кем была создана игра;
HELP (F1) - помощь;
SILLY CLOWNS (OFF ON AUTO) (CTRL+Y) - шутки разработчиков.

FILE - работа с файлами:
SAVE (F5) - сохранить игру в одном из файлов;
RESTORE (F7) - восстановить игру из одного файла;
RESTART (F9) - рестарт игры;
QUIT (CTRL+Q) - выход из игры.

GAME - изменения характера игры:

FASTER ANIMATION (+) - быстрое перемещение героя;
NORMAL ANIMATION (=) - нормальное передвижение героя;
SLOWER ANIMATION (-) - медленное перемещение героя;
SOUND VOLUME (CTRL+V) - управление громкостью звука от 1 до 16;
TURN ON/OFF (F2) - включить/выключить звук;
ARCADE DIFTICULTY (F4) - выбор трудности игры (EASIEST - легкая; NORMAL - нормальная; HARDEST - трудная;);
GAME DETAIL (F6) - подробности в игре (LOW - низкие; MEDIUM - средние; OPTIMAL - оптимальные;);
GAME TIME SCALE (F8) - время показа надписей (NORMAL - нормальное; FASTER - быстрое; FASTEST - очень быстрое;).

ACTION - действия.
CAST SPELL (CTRL+C) - исполнить заклинание (набираете выбранное);
FIGHT (CTRL+F) - сражение;
ESCAPE (CTRL+E) - бегство;
PAUSE GAME (CTRL+P) - пауза в игре;
REPEAT (F3) - повторение последней набранной команды.

INFORMATION -
INVENTORE (CTRL+I) - просморт Ваших вещей и заклинаний;
CHAR SHEET (CTRL+S) - просмотр черт характера;
TIME/DAY (CTRL+D) - показывает, какой день игры и время суток;
ASK ABOUT (CTRL+A) - спросить о...
TELL ABOUT (CTRL+T) - рассказать о...
LOOK AT (CTRL+L) - посмотреть на...
READ MAP (CTRL+R) - посмотреть карту;
COMPASS HEADING (CTRL+H) - посмотреть на компас.

При сражении Вы управляете героем с помощью следующих клавиш:

7 - удар сверху	8 - удар прямо	9 - удар снизу
4 - защита вверху	5 - защита посредине	6 - защита внизу
1 - пригнуться влево	2 - отклониться назад	3 - пригнуться вправо.

В начале игры Ваш герой в роли волшебника имеет при себе еду на день, ножик, легкую броню, 150 золотых монет и флягу для воды, а также заклинания OPEN, TRIGGER, ZAP, CALM, FLAME, FETCH, DETECT.

В игре вы будете находить и использовать следующие предметы:

FOOD RATION - еда на день
MAP - карта города
FINE SWORD - супермеч
SMALL ROCK - камешек
LOCK PICK - отмычка
BRASS CENTIME - сантим
GOLDEN DINAR - динар
COMPASS - компас
BELLOWS - SAUL'S мехи
DAGGER - кинжал
SHIELD - щит
BROADSWORD - тяжелый меч
GHOUL CLAW - когти вампира
SOULFORGE - меч паладина
BRASS LAMP - масляная лампа
BASKET - корзина
WATERSKIN - фляга для воды
EMPTY POT - пустой горшок
CLOTH BAG - сумка для одежды
DJINNI RING - кольцо джинна
SILK SCARF - шелковый шарф
HAND MIRROR - зеркальце
SAURUS - динозавр
BAG OF SAND - сумка песка
PAIR OF X-RAY GLASSES - очки
RUSTY NAIL - ржавый гвоздь
SAPPHIRE PIN - сапфировая булавка
LEATHER ARMOR - легкая броня
PIECE OF PAPER - кусочек бумаги
THIEF'S TOOL KIT - воровской набор
EMERALD BOWL - изумрудный кубок
POUCH OF INCENSE - приманка для огня
WHIRL OF BEARD - кусок бороды
CHAINMAIL ARMOR - тяжелая броня
MAGIC ROPE - волшебная веревка
GOLD COIN - золото Спилбурга
HEALING PILL - таблетки здоровья
MANA PILL - таблетки магической силы
VIGOR PILL - таблетки восстановления
GRIFFIN FEATHER - перо гриффина
FLOWER BOUQUET - букет цветов
SCORPION TAIL - жало скорпиона
POT OF DIRT - горшок с грязью
COMPASSION FRUIT - фрукт сострадания
POWDER OF BURNING - горящий порошок
RASEIRIAN VISA - виза в Разеир
CONTAINER OF OIL - емкость с маслом
BLACK BIRD - черная статуэтка
POISON CURE PILL - противоядие
CHANGE OF CLOTHING - смена одежды
SILVER DAGGER - серебрнный кинжал
LEATHER PURSE - легкий кошелек
THIEVES' GUILD LICENSE - воровская лицензия
SILVER TEA SERVICE - серебряное ситечко
DISPEL POTION - средство против магических сил
BAG WITH EARTH ELEMENTAL - сумка с элементалом земли
WATERSKIN WITH WATER ELEMENTAL - фляга с элементалом воды
EOF SECRET MEMBERSHIP BADGE - секретный членский значок.

Итак, мы начинаем описывать прохождение этой игры. В самом начале Вы попадаете в город Шапе (SNAPEIR), расположенный в сердце обширной пустыни. Путешествие начинается в гостинице Катты (KATTAS TAIL INN). Настоя-

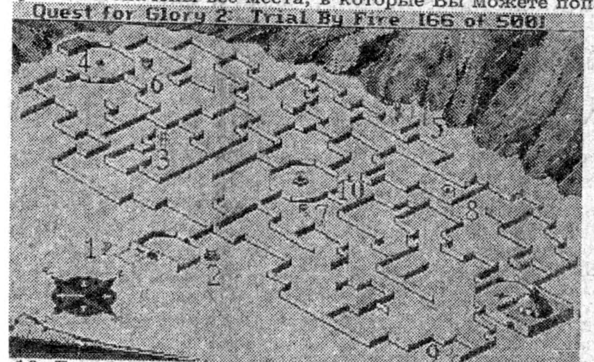
тельно рекомендуем полюбоваться достопримечательностями города и его жителями.

День первый. Абдулла сообщает вам печальную новость - год назад пропал его друг, эмир города Разира Арус. Нужно поговорить с Абдуллой, спросить (ASK ABOUT MONEY CHANGE, SULTAN, ASTROLOGER, NEWS, DESERT, ARUS, RASEIR, SHAPEIR, EMIR, DERVISH) про города страны, султана, эмира, деньги, пустыню, Дервише и т.д. Выясняется, что после пропажи эмира в городе Разире там начались ущемления прав граждан, репрессии, что деньги, которые Вы получили в QFG1, не имеют хождения в этой стране - их надо обменять, а также многое другое о стране и жителях.

Страна Шапир наполнена магией - Джиннами и Элементалами. Элементал - это сгусток соответствующего элемента (Огонь - FIRE, Земля - EARTH, Воздух - AIR, Вода - WATER), оживленный магией, он может приносить огромные разрушения.

После разговора вставайте (STAND) и выходите из гостиницы. У порога видим продавца сувениров Али Чика - ALI CHICKA, который рекламирует свой товар. У него есть карта города (MAP) и компас (COMPASS). Без карты в городе очень легко заблудиться. Узенькие улицы города образуют лабиринт. Спрашиваем у продавца, как найти менялу (ASK ABOUT MONEY CHANGE), он объясняет.

На рисунке показана карта города Шапир, на которой значками или цифрами обозначены все места, в которые Вы можете попасть.



1. Голова лошади - конюшня с Саурусами.
2. Голова кота - гостиница.
3. Знак доллара - пункт обмена денег.
4. Голубой квадрат - кузница и оружейная лавка.
5. Два столба - WIZ, институт повышения квалификации волшебников.
6. Щит и меч - фехтовальный зал.
7. Px - аптека.
8. Глаз - дом волшебницы Азизы.
9. Звездочка - дом астролога.
10. Голубой значок - дом волшебника Кирон Лаффин.
11. Человек - то место, где Вы находитесь в этот момент.

Идите вверх в город и в соответствии с картой найдите (3) женщину-менялу и поговорите с ней (ASK ABOUT MONEY, SULTAN) о деньгах и султане. После этого обменяйте (CHANGE MONEY и наберите количество меняемых монет) все имеющиеся у Вас золотые монеты на местные Динары и Сантимы. Лучше менять маленькими порциями по 10 монет - в итоге получается больше денег, так меньше берут комиссионных.

Возвращаемся на площадь к продавцу и покупаем у него карту (BUY MAP) и компас (BUY COMPASS), теперь у Вас все есть для путешествия по городу.

Идем на площадь бойцов (в левой части города) и говорим с Леонтауром (ASK ABOUT MEN), сидящим у входа, узнаем его имя - Ракиш- и его историю.

Зайдите в фехтовальный зал (6) GUILD HALL, к Вам обратится девушка UHURA, поговорите с ней (ASK ABOUT RAKEESH, RASEIR, SULTAN, MONSTERS), она расскажет о своем друге Ракише и многом другом, в частности, какие монстры обитают в пустыне. Подойдите к стенду справа от девушки и почитайте все объявления на нем (LOOK AT BOARD). То, которое Вы читаете, обведено зеленой рамкой (DONE - выход). Вы узнаете немного о том, что хотят жители города. Подойдите к столу справа и распишитесь в книге путешественников (SIGN BOOK). Можно зайти в дверь справа и потренироваться в искусстве боя - это повышает силу и владение ножом, но после этого нужно восстановить свою силу.

Выйдите из дома и поговорите с Ракишем (ASK ABOUT PALADIN, HEROES, HIS, LEG, DEMON, KINGDOM) про его больную ногу, о демоне, который его ранил и заколдовал, о его стране TARNA, про Паладина - это восточный аналог русского богатыря.

Идите на площадь у фонтана (в центре города), зайдите в волшебный магазин (10). Продавца зовут Кеапон Лаффин. Спросите его о волшебных заклина-

ниях (ASK ABOUT SPELL) и узнаете, какие у него есть и сколько стоят. Купите у него те, которых у Вас нет:
BUY FORCE BOLT - применять силу на расстоянии;
BUY LEVITATE - перемещаться по вертикали вверх-вниз;
BUY DAZZLE (если не взяли в QFG1) - ослеплять противника светом.

Поговорите с продавцом о магии (ASK ABOUT MAGIC) и он вам расскажет, что в городе есть следующие магические объекты : чародейка Азиза, Астролог, WIT. Спрашиваем его про вихрь Дервиша (ASK ABOUT DERVISH), о котором он написал в объявлении. Он просит за вознаграждение найти в пустыне оазис и Дервиша на нем и взять у него вихрь Дервиша (кусочек бороды).

Выйдите из магазина и войдите в находящуюся на этой площади Аптеку (7), поговорите с хозяином об имеющихся пилюлях (ASK ABOUT PILLS). Он скажет, какие есть и сколько стоят. Спрашиваем его о награде, названной в объявлении. Ему нужны компоненты лекарств - хвост скорпиона и когти вампира, спрашиваем о том и другом (ASK ABOUT GHOUL CLAWS, SCORPION TAIL). А также спросите о средстве для рассеивания чар (ASK ABOUT DISPEL POTION), услышав ответ о нужных компонентах, спросите и о них (ASK ABOUT COMPONENTS, FRUIT OF COMPOSSION). Узнайте также о городе Расир (ASK ABOUT RASEIR).

Выйдя из здания, расспросите у продавца сувениров, как пройти к Астрологу и к Азизе (ASK ABOUT AZIZA, ASTROLOGER). Найдите Астролога (в правой части города (9)) и, поговорив с ним, предварительно назвав свое имя (ASK ABOUT ASTROLOGY, FUTURE, OMENS), расскажите о своем прошлом и узнайте будущее. Он попросит зайти Вас на следующий день.

После этого найдите дом Азизы (8) и постучитесь в дверь (KNOCK DOOR). Она будет задавать Вам вопросы:
-Кто вы? - наберите имя, которое задали в начале игры;
-Кто вас послал? - KEAPON LAFFIN.
-Какой Элемент больше всего подходит для ее дома? - Воздух (AIR).
-Назовите мое имя? - AZIZA.

Когда Вы войдете и сядете за стол, она спросит, хотите ли Вы чай. Ответьте YES, Вам подадут его и Вы освежитесь. Расспросите Азизу о магии, джиннах, заколдованном дереве, про элементалы и про каждый отдельно, как их захватывать, какой контейнер нужен для их хранения (ASK ABOUT MAGIC, DJINN, IBLIS, ELEMENTALS, CONTRARY ELEMENTS, PLANT, CONTAINERS, AIR ELEMENTAL, EARTH ELEMENTAL, WATER ELEMENTAL, FIRE ELEMENTAL). Вы наглядно увидите на волшебном столе, что элементал воздуха можно победить землей, воду - воздухом, землю - огнем, а огонь - водой. Когда захотите покинуть дом, не забудьте BYE.

Вернитесь назад к гостинице и выйдите из города к конюшне Саурусов (1). Поговорите со стражником (ASK ABOUT DESERT, SAURUS, MONSTERS) о пустыне, ее опасностях и о странных животных, которых Вы видите. Узнаете, что местные жители вместо верблюдов используют ручных ящеров - Саурусов. Продавец Саурусов будет нтолько завтра. Выясните дорогу к оазису (ASK ABOUT OASIS). Можно прогуляться по пустыне, но лучше этого не делать, пока не купите Сауруса.

Пройдите в гостиницу, поешьте и поспите до утра. Чтобы попасть в свою комнату, зайдите за Шиму (выступ за ним) и Вы будете отдыхать:

UNTIL DAWN - до рассвета;	UNTIL EVENING - до вечера;
ONE HOUR - один час;	STAY AWAKE - не спать, бодрствовать.

День второй. Утром сядьте за стол (SIT) и, когда Шамина подаст еду, позавтракайте (EAT). После завтрака, когда Вы встанете (STAND) и будете выходить, Шима Вас попросит посмотреть вечером на танец его жены.

Выйдя из города, Вы увидите торговца саурусами. Купите сауруса (BUY SAURUS), он будет называть свою цену, отвечайте NO и, когда он назовет сумму в 5 динар, соглашайтесь; если с первого раза не получится, пробуйте еще раз. Саурус - это очень забавное и трогательное существо.

А теперь сходите к астрологу. Он напророчит Вам, что предстоят страшные испытания и, возможно, они загонят вас в могилу.

Зайдите в аптеку, купите пилюли, которые вам необходимы (BUY HEALING PILLS, BUY VIGOR PILLS), для восстановления здоровья и выносливости; когда эти характеристики будут на 0, можно выпить таблетки (USE HEALING PILLS, USE VIGOR PILLS) и все будет в порядке. Это следует делать после битвы с монстром или после занятий в фехтовальном зале, а также после борьбы в армреслинг с хозяином оружейной лавки.

Подойдите к городским воротам и спросите у охранника про дервиша и об оазисе (ASK ABOUT DERVISH, OASIS). Он скажет, что оазис находится в пяти экранах на север и в трех на запад. Откройте загородку, где находятся Саурусы (OPEN DOOR). Выйдет Ваш зверь, и, сев на него, Вы отправитесь в пустыню. Вам необходимо найти Оазис: поезжайте на 5 экранов вперед и, повернув влево,

двигайтесь, пока не увидите райский уголок. Слезьте с Сауруса (DISMOUNT) и, подойдя к Дервишу, спросите у него про его вихрь (ASK ABOUT WHIRL (BEARD)) - это его борода. Возьмите кусочек бороды (TAKE BEARD и, сев на своего зверя-лошадь (MOUNT), возвращайтесь в город (GO HOME).

Если на Вас нападет монстр, саурус убежит. Победите монстра (если сможете), затем выйдите в соседний квадрат и вернитесь обратно. Саурус будет ждать, и Вы можете следовать дальше.

В городе пройдите в магазин Кеапона Лаффина, отдайте ему кусочек бороды (GIVE BEARD) и получите за работу немного денег. Еще раз расспросите его про WIT (ASK ABOUT WIT). Он расскажет, что его можно найти с помощью магии. На одной из улиц Шапира на севере (5) используйте заклинание CAST SPELL DETECT. Появится стрелка, указывающая на WIT. Таким образом найдите институт. Посмотрите, чтобы у Вас был полный комплект магии, если нет, то пополните его.

В переулке Вы увидите дверь в стене, которая появилась благодаря волшебству. А теперь, используя заклинание CAST OPEN, откройте дверь (прицел наведите на дверь и нажмите ENTER). Когда Вы войдете внутрь, волшебники института будут задавать Вам вопросы:

-Кто Вы? - наберите имя, заданное в начале игры.
-Что у вас есть? - MAGIC.
-Кто у Вас знакомый колдун? - Эрасмус (ERASMUS) (смотрите QFG1).

Вам сначала предложат простой тест на знание магии - определить волшебный колокол. Вначале Вы должны обнаружить его CAST DETECT, после переместить его в центр CAST FETCH и выключить волшебную защиту CAST TRIGGER.

После этого появится Ваш знакомый волшебник и, поговорив с Вами, предложит выполнить еще один тест. На вопрос ответьте YES. Это задание потребует от Вас очень хорошее знание магии. Вы будете бороться со всеми четырьмя стихиями (ELEMENTALS).

Первое препятствие - ветер (AIR). Сначала Вы должны привлечь его к себе CAST FETCH, а после, использовав заклинание CAST LEVITATE, подняться вверх (клавиша 8) и этот элементал пролетит под Вами, после этого можно опуститься вниз и идти дальше.

Второе препятствие - элементал земли (EARTH). Здесь Вы применяете заклинание CAST TRIGGER, чтобы привлечь внимание. А после этого успокойте его CAST CALM и быстро пройдите вперед, перелезьте через него и тут же используйте еще раз это заклинание CAST CALM, пока он не сбросил Вас с дорожки.

После этого от Вас потребуют справиться с водной стихией (WATER), которая предстанет в облике айсберга. Но здесь все понятно: лед сначала необходимо растопить, для этого два раза воспользуйтесь заклинанием CAST FLAME (прицел наводите в центр), а затем расколите его заклинанием CAST OPEN (прицел также в центр).

И, наконец, последнее и самое трудное испытание огнем (FIRE). Сначала откройте дверь заклинанием CAST OPEN, после успокойте огонь, используя CAST CALM. Чтобы закрыть дверь, воспользуйтесь заклинанием CAST FETCH (курсор наведите на петлю двери слева) и как заключительный аккорд - заклинание CAST FORCE, чтобы опрокинуть дверь на огонь (прицел навести в верх двери).

После прохождения всех тестов Вам предложат остаться в институте на 15-20 лет обучения, при этом вы станете хорошим колдуном. Но ведь друзья ждут вашей помощи и Вам придется отказаться от обучения (на вопрос ответьте NO). В награду Эрасмус подарит Вам заклинание REVERSAL SPELL, защищающее от прямого удара магических лучей (типа огненного шара).

Вечером посмотрите в гостинице на танец Шимы (сначала сядьте на свое место (SIT)). Посмотрев, как она танцует и изучив ее движения, в дальнейшем в бою Вы можете это применять (появится такая характеристика STAMINA). Ночью пойдите в пустыню. Нужно убить скорпиона (используя кинжал или магию, заклинания CAST FORCE и CAST FLAME) и, отыскав (SEARCH), взять хвост (TAKE SCORPION TAIL). Походите еще, пока не увидите вампира. Убив его, обыщите (SEARCH) и возьмите у него клыки (TAKE GHOUL CLAWS). Если ничего не получится, не беда - эти предметы не так уж и важны, за них Вы можете получить только деньги. Возвращайтесь назад в гостиницу и отдохните до утра.

День третий. После завтрака Шамин скажет, что вечером в гостинице будет выступать поэт Омар.

Пойдите к астрологу. Ему есть что сказать Вам о дальнейшей судьбе. После этого заплатите ему (PAY). Пойдите в аптеку и расспросите хозяина о элементале огня (ASK ABOUT FIRE ELEMENTAL). Он расскажет Вам про него. Подробно расспросите его про элементал и пламя (ASK ABOUT FLAME). Хозяин поведает о веществе, которым можно привлечь огонь, расспросите поточнее (ASK ABOUT INCENSE) и купите его (BUY INCENSE). Можете продать ему клыки вампира и хвост скорпиона (если они у Вас есть).

Дайте монету нищему, сидящему у входа в аптеку (GIVE CENTIME). Пройдите к двери волшебника, напротив сидит продавец, купите у него медную лампу (BUY LAMP). Чтобы набрать воды в флягу, нужно подойти к фонтану и взять воду (TAKE WATER. В предметах должна быть надпись FULL WATERSKIN). Пойдите и потренируйтесь в фехтовальный зал GUILD HALL.

Вечером в гостинице будет выступать поэт Омар. Он в своих стихах предупредит, что на город надвигается смерть. Первое испытание будет огнем, второе-воздухом, третье - землей и четвертое - водой. После поговорите с ним и расспросите его о Дервише, городах и многом другом (ASK ABOUT DERVISH, RASEIR, PALADIN, ENCHANTRESS). Затем идите и отдыхайте до утра.

День четвертый. Утром за завтраком Вы узнаете, что на площади был пожар. Все купцы с площади у ворот разбежались, кроме продавца сувениров, который продает свой сгоревший ларек.

Походите по городу, поспрашивайте про элементал огня и как его захватить. И идите спать.

День пятый. Утром друзья попросят спасти их - по площади бродит элементал огня и все сжигает на своем пути. Дух огня возникнет на площади у гостиницы Катты. Используйте ловушку для огня (USE INCENSE), и огонь последует за Вами на улицу. Заведите Элементал огня подальше от площади на городскую улицу. Когда фимиам кончится, поставьте лампу на землю (USE LAMP) и полейте огонь водой (USE WATER), он заскочит в лампу. Теперь Ваша лампа стала волшебной (MAGIC LAMP).

День шестой. Поэт Омар предупреждал, что после огня будет воздух. Вам надо подготовиться к борьбе с элементалом воздуха. Поговорите с Азизой и Кеапоном Лаффином об этом элементале (ASK ABOUT AIR ELEMENTAL). Кеапон посоветует парализовать элементал грязью. У него есть "дурацкая земля", Вы должны купить ее (BUY FOOLER EARTH). Но Кеапон не сказал, какой контейнер необходим для хранения воздуха. Если Вы ходили по городу, возможно, догадались, что это Кузнечные мехи (BELLOWS) - символ оружейного магазина-наиболее подходят для хранения воздуха.

Идите в этот магазин и поговорите с его хозяином об этих мехах (TELL ABOUT BELLOWS), но Иссур, продавец, не хочет продавать Вам их. Но он предложит побороться в армрестлинг (ARMWRESTLING). После первого ввода команды он назовет свою ставку (каждый раз повышается), а, набрав второй раз, начнете соревнование (управление, курсорные клавиши, клавиша ENTER и SPACE). Его ставка - мехи, ваша ставка - 20 динаров. Чтобы его победить необходимо достаточно силы - надо было каждый день тренироваться в GUILD HALL и почаще ходить на охоту в пустыню (если силы мало, быстро идите в аптеку, покупайте необходимые таблетки, восстанавливайте силу и с утра до вечера тренируйтесь в фехтовальном зале). Если Вам все-таки удастся победить, Вы получите так Вам нужные кузнечные мехи. Возвращайтесь в гостиницу и отдыхайте.

День седьмой. Для начала дайте нищему монету (GIVE CENTIME). На площади у фонтана увидите поэта Омара. Послушайте его стихи. После этого зайдите в фехтовальный зал GUILG HALL. Ракиш даст вам награду в 50 динаров от султана за победу над элементалом огня. Походите по городу и возвращайтесь в гостиницу на отдых.

День восьмой. За завтраком вам сообщат, что на дворцовой площади элементал воздуха. На площади бойцов вас ждет неожиданность - ваш саурус так соскучился по вам, что бежал через весь город, ища вас. Проводите его в стойло. Зайдите к Кеапону Лаффину (ASK ABOUT AIR ELEMENTAL). Он скажет Вам, что Дервиш хотел вас видеть по поводу какого-то зверя.

У Вас есть все, чтобы сразиться с элементалом воздуха, и Вы смело можете отправляться на дворцовую площадь (в правой части города). Когда увидите этот элементал, прицельтесь и бросайте горсть грязи прямо в центр вихря (THROW DIRT), если с первого раза не получится, пробуйте еще раз. Вам необходимо приклеить смерч к полу. Когда вихрь остановится, Вы должны затянуть его в кузнечные мехи (USE BELLOWS). Вы захватили элементал огня, став обладателем очередного волшебного предмета (BELLOWS WITH AIR ELEMENTAL). И жители города благодарны Вам.

Пойдите к Дервишу в пустыню и спросите про зверя (ASK ABOUT BEAST, DETAILS) и о некоторых подробностях. Узнав все, возвращайтесь в город (GO HOME).

В городе пойдите к Азизе (чтобы войти к ней, нужно постучать в дверь KNOCK DOOR) и спросите про зверя (ASK ABOUT BEAST), она скажет, что для того, чтобы его расколдовать, нужно волшебное снадобье, о нем знает аптекарь. Попрощайтесь с Азизой и следуйте в аптеку. Поговорите с хозяином об этом зелье (ASK ABOUT DISPEL POTIONS), он скажет, что для приготовления снадобья необходимы перо Гриффина и фрукт сострадания. Для расколдования надо жертве выпить это волшебное лекарство, но перед этим добавить в него несколько во-

лосков зверя. Расспросите еще об этих компонентах (ASK ABOUT FRUIT, FEATHER) и узнаете, у кого еще необходимо спросить о них.

Вернитесь к Азизе и спросите про фрукт сострадания (ASK ABOUT FRUIT). Она вам расскажет удивительную историю про волшебное дерево и о том, что его надо вернуть к жизни и тогда можно взять фрукт с этого дерева. Азиза пока не знает, какая магия для этого нужна, и попросит зайти позже.

Идите вечером в гостиницу и, посмотрев на танец Шимы, отправляйтесь отдыхать до утра.

День девятый. Поэт предсказывал, что после испытания воздухом будет испытание землей. Походите по площадям и купите мешок для переноски песка (BUY CLOTH BAG) у продавца одежды и флягу для воды (BUY WATERSKIN), чтобы можно захватить элементал воды.

Теперь нужно найти Гриффина и взять у него перо. Спросите про него у стражника у ворот (ASK ABOUT GRIFFIN). Он скажет, что он живет где-то недалеко, а лучше знает дервиш. Отправляйтесь к нему на Саурусе и спросите про гнездо у Дервиша (ASK ABOUT GRIFFIN). Он разговаривает только, если Вы встанете с Сауруса, он скажет, что гнездо находится в горах. Не забывайте, что, чтобы сесть на Сауруса, наберите команду MOUNT, а встать - DISMOUNT.

Найдите гнездо Гриффина. Оно находится к западу от города в горах (как только выедете из города, поверните влево и проедьте три экрана). Увидев гнездо, слезьте с Сауруса, подойдите к краю гнезда справа, с помощью левитации поднимитесь вверх (CAST LEVITATE) и обыщите гнездо. Вы найдете перо, возьмите его (TAKE FEATHER). С помощью левитации спускайтесь вниз (CAST LEVITATE) и возвращайтесь в город в гостиницу и отдыхайте в ней до утра.

День десятый. Дайте нищему монету (GIVE CENTIME). Походите до вечера по городу и расспрашивайте у людей об элементалах, с которыми еще предстоит сражение.

День одиннадцатый. Походите до вечера по городу и возвращайтесь в гостиницу. Там Вам поэт Омар даст награду от султана в 50 динар и прочитает посвященные Вам стихи. После можно и отдохнуть.

День двенадцатый. С утра жители города сообщат Вам, что приближается элементал земли. Сходите к аптекарю и поговорите с ним про землю и элементал земли (ASK ABOUT EARTH ELEMENTAL, EARTH). При выходе из города стражник у ворот передаст Вам, что Дервиш хотел Вас видеть. Подойдите к нему, и он скажет Вам, что на 5-м экране к западу от города и севернее Оазиса находится зверь (но лучше от гнезда Гриффина пройдите влево на следующий экран и спуститесь на три экрана вниз). Найдите это место. Там находится клетка с заколдованным зверем. Дайте ему воды (GIVE WATER) (если она закончилась, вернитесь в город к фонтану и наберите еще воды). Но для приготовления зелья вам необходим еще фрукт сострадания. Возвращайтесь в гостиницу и отдыхайте.

День тринадцатый. Утром Вы узнаете, что элементал земли ходит по улицам и разрушает город. Найдите элементал на улицах города (походите по улице) и уничтожьте его огнем (CAST FLAME). Соберите то, что от него осталось, в мешок (GET ELEMENTAL). Теперь Вы стали обладателем волшебного предмета (CLOTH BAG WITH EARTH ELEMENTAL). Пойдите к Азизе, спросите про волшебное дерево (ASK ABOUT PLANT). Она расскажет Вам, где его найти (на востоке от города в горах) и что ему надо дать, чтобы вернуть душу женщины Джуланар.

Садитесь на Сауруса и отправляйтесь в пустыню. Найдите дерево (как только выйдите из города, поверните вправо и идите до конца). Слезьте с Сауруса и подойдите к дереву. Сначала полейте дерево (WATERING TREE), после расскажите о себе (TELL ABOUT HERO) и посыпьте землей (GIVE EARTH), оно расцветет. Теперь расскажите ей о духе земли (TELL ABOUT EARTH ELEMENTAL), обнимите дерево (GIVE A HUG) и в конце назовите его имя (JULANAR), на дереве появится фрукт сострадания, Вы возьмете его. Возвращайтесь в город и идите в аптеку, дайте перо и фрукт хозяину (GIVE FRUIT, FEATHER), Вам приготовят зелье для снятия чар (DISPEL POTIONS). После этого можно и отдохнуть.

День четырнадцатый. Жители в панике. Элементал воды в фонтане. Пойдите на площадь у фонтана. Положите флягу на землю (USE WATERSKIN), а затем используйте элементал воздуха (USE BELLOWS), чтобы вытянуть элементал воды из фонтана. Его затянет в мешок для воды, возьмите флягу с элементалом (TAKE WATERSKIN). Вы получите последний необходимый волшебный предмет (WATERSKIN WITH WATER ELEMENTAL).

Пойдите на дворцовую площадь. При выходе благодарные жители города дарят вам золотую булавку с сапфиром (SAPPHIRE PIN).

Теперь можно отправляться в пустыню к неведомому зверю. Найдите его, дайте ему еды (GIVE FOOD) и воды (GIVE WATER). Возьмите немного его волос (TAKE HAIR), Вы смешайте с зельем и дайте зверю это зелье (GIVE DISPEL POTIONS). Зверь превращается в человека. Это ученик колдуна. Он расскажет Вам про волшебника Эд-Эвиса, живущего в Разире, он готовит что-то страшное.

После этого он исчезнет, а Вы должны вернуться в город и пойти к Азизе. У нее спросите о том, что Вы слышали от спасенного человека и, в частности, об Эд-Эвисе (ASK ABOUT AD AVIS). Все разузнав, можно и отдохнуть.

День пятнадцатый. Утром Вам передадут приглашение зайти к Азизе на следующий день. Выходя, дайте монету нищему и походите по городу до вечера, потом можете сразу пойти спать.

День шестнадцатый. Идите к Азизе. Как только Вы отправитесь к ней, появится Ваш Саурус, который все время следовал за Вами. Азиза определит, что саурус - никто иной, как эмир Арус, и оставит сауруса у себя.

Вечером поговорите с Омаром. Он даст Вам награду султана в 50 динар и напутствует в дорогу в Разир.

На рассвете следующего дня Вас разбудят, дадут еды, смену одежды, нового сауруса и проводят в дорогу. Вы присоединитесь к каравану и Вам предстоит долгая дорога в город Разир. В дороге Вас ожидает сражение с армией разбойников, из которой Вы выйдите победителем, но много Ваших друзей погибнет. Путешествие по пустыне длилось 10 дней.

Город Разир с первого взгляда шокирует вас. Здесь правит тирания капитана Кхавина. Вам дадут визу, без которой запрещено выходить из города.

Зайдите в "Голубой попугай", Вы увидите местного надзирателя Феррари. Он пригласит Вас выпить с ним, садитесь рядом (SIT). Он будет долго рассказывать, что их политический строй не стоит менять, что в этом городе выживают только самые сильные. Когда Вам предложат выпить, выберите (SLING) и, когда нальют, не отказывайтесь, а пейте (DRINK). После разговора выйдите и обследуйте город (карта не действует), К счастью, планировка Разир и Шапир практически одинакова. Возвращайтесь снова в "Голубой попугай" и Феррари познакомит вас со своим другом Угарте, тот даст Вам за деньги немного информации о капитане городской стражи Кавине (KHAVEEN) и о статуэтке сокола (STATUE OF FALCON), заплатите ему (PAY).

Когда стемнеет, поспите в "Голубом попугае" среди полчищ крыс (место для отдыха в противоположной стороне от того, где было в гостинице Катты.

День двадцать восьмой. Пойдите на площадь у фонтана. Вы увидите арест Угарте за незаконную продажу воды. Идя по улице назад в таверну, вы увидите женщину, которая манит за собой. Идите за ней и Вы попадете в комнату. Вы увидите молодую девушку, которая расскажет Вам, что ее силой хотят выдать замуж за Кхавина. Она попросит дать ей вашу одежду и визу, чтобы убежать из города. Дайте ей сначала смену одежды (GIVE CLOTHING) и, когда она переоденется, свою визу (GIVE VISA). Благодарная девушка подарит Вам маленькое зеркальце и убежит из города. Это зеркало через женщин гарема поможет найти помощь во дворце, об этом Вы узнаете, когда будете выходить. Походите по городу, а вечером поговорите с Феррари (наберите команду SIT) и поспите.

День двадцать девятый. Утром при выходе из таверны Вас арестовывают и бросают в подземелье. Вы видите там местного борца за свободу Шарафа. Покажите ему булавку, которую Вам подарили в городе Шапир (SHOW PIN), так Вы завоюете его доверие и он немного расскажет о себе. С помощью заклинания CAST SPELL OPEN открываете клетку в тюрьме. С помощью нового друга Вы найдете проход в стене, быстро берите свои вещи со стола справа(TAKE THING), пока не пришла стража, и залазьте в секретный проход (GO).

Через проход Вы выйдете из тюрьмы. Когда Вы будете ходить по улице, Вас кто-то парализует. Это будет Эд-Эвис. Он начнет Вас гипнотизировать, внушая Вам, что он Ваш лучший друг и хочет найти способ расколдовать эмира. Для этого надо достать статую Иблиса (STATUE OF IBLIS), которая скрыта в пещерах забытого города. Такой случай представляется раз в 700 лет и сегодня как раз такой день.

Он поведет вас в пустыню к забытому городу. Ночью колдун будет пытаться при помощи магии открыть потайную дверь. У него это не получится - он ошибся в расчетах и свет луны не попадает на дверь. Используйте зеркальце (USE MIRROR) для открытия этой двери.

Войдите в пещеру, используйте волшебную лампу для освещения (USE LAMP) и начинайте преодолевать одно препятствие за другим. Пройдите вправо и Вы увидите большой ручей и водопад (в этом месте лучше сохранить игру и в дальнейшем делать это почаще), по ручью проносятся бревна. У водопада вверху запрыгните на бревно, когда оно будет близко (JUMP), и спрыгните на другом берегу (JUMP), когда бревно подплывет близко к нему. На другом берегу в стене огромная дыра (слева), в которую сильный поток воздуха все засасывает. Используйте магию, чтобы завалить дыру камнями (CAST FORCE). Поднимитесь наверх и идите вправо. На следующем экране будет узкая тропинка и Вы должны пройти по ней аккуратно по верхней кромке, а то упадете вниз и придется снова переправляться через ручей. Идите по тропинке, пока не дойдете до комнаты с раскаленной лавой. Облейтесь водой (USE WATER) и смело продолжайте путь. Здесь надо пройти по узенькой тропинке более светлого цвета до выхода, который на-

ходится слева. В следующей комнате подойдите к левому краю обрыва, с помощью левитации спуститесь вниз (CAST LEVITATE). У большой двери голос спросит у Вас имя стража сокровищ. Назовите имя главного джинна - Сулейман (SULEIMAN) (этот джинн изображен на монетах и о нем говорил Эд Эвис).

Следующая комната заполнена сокровищами, но там ничего не трогайте, а просто идите влево к двери. В следующей комнате вы увидите статую Иблиса. Поднимайтесь к ней. Когда вы захотите ее взять, появится Эд-Эвис, заберет статую и завалит выход камнями. Он скажет, что обманул Вас: Иблис - самая разрушительная энергия на земле и Эд- Эвис хочет, владея Иблисом, владеть миром. 700 лет он ждал этого часа. Эд- Эвис исчезнет, вы останетесь замурованным в полной темноте. С этого момента все необходимо делать быстро, так как Эд-Эвис в любое время может воспользоваться статуей.

Спустившись вниз и внимательно осмотрев пещеру, Вы увидите маленькое сиянье, посмотрев на него, Вы обнаружили кольцо. Возьмите его (TAKE RING), поверните вокруг пальца, Вы увидите джинна, стражника статуи Илбис. Джинн предложит загадать 3 желания: он может поправить здоровье, дать доблесть (магия, сила, интеллигентность и многое другое на выбор, все что есть в характеристиках героя) и возможность телепортироваться к Иблису в город Разир. При прохождении игры мы заказали магию (WISH FOR MAGIC), силу (WISH FOR STRENGTH) и телепортацию к Иблису (WISH FOR TELEPORT).

Вы оказываетесь возле дворца Разира. Джинн говорит, что надо торопиться, потому что времени осталось очень мало. Вы также встретите своего нового друга по тюрьме, который в это время будет отвлекать дворцовую стражу. Подкравшись ко дворцу, поднимитесь на стену (CAST LEVITATE) со стороны висящего платка (слева), но так, чтобы не заметила стража. Когда евнух зайдет в проход справа, быстро поднимайтесь на балкон и, пройдя немного вниз, бегите в левый проход. Если Вас заметят, мир будет разрушен. Джинн проведет вас по коридорам дворца.

С балкона Вы увидите комнату с дверью, которую охраняет Кхамин. Используйте заклинание (CAST CALM) и только тогда Кхамин куда-то уйдет. Спускайтесь вниз, используя заклинание левитации (CAST LEVITATE), и подбегайте к двери. Магией откройте дверь (CAST OPEN), защитите себя от волшебства (CAST REVERSAL) и быстро входите в дверь, за которой Вы встретите своего старого знакомого Эд-Эвиса и статуэтку Илбис в середине давидовой звезды и свечи на концах звезды. Колдун начнет зажигать свечи по одной. На входе стоит живая статуя, которая хочет убить Вас. Уничтожьте ее заклинанием (CAST TRIGGER). Чтобы остановить колдуна, надо сбить незажженную свечу, используйте заклинание (CAST FORCE) и курсор наведите на дальнюю слева свечу и нажмите ENTER. Вам это удалось и магия разрушена.

Колдун разгневан, он шепчет заклинания. Отойдите подальше от него, в этот момент входит Кхамин и колдун выпускает какое-то колдовство против Вас. Но оно, отразившись от Вас, попадает в Кхамина, который превращается в змею. Не дайте Эд- Эвису зажечь пол под Вами. Бить его огнем бесполезно, Вы должны пробежать немного слева и толкнуть магией (CAST FORCE) раскаленный котел на колдуна, чтобы он упал на него. Он, объятый пламенем, упадет вниз. Джинн забирает статую Илбиса обратно в могилу на тысячи лет.

С помощью зеркальца и девушек из гарема Вы находите Эмира и помогаете ему восстановить город. С помощью элементала воды Вы восстанавливаете городской фонтан и город преображается на глазах.

Абдулла и Катты прилетают за Вами на ковре- самолете и доставляют Вас во дворец султана. Во дворце султана праздничная церемония. Все благодарят Вас. Своего сауруса Вы превращаете в эмира Аруса с помощью своего зелья снятия чар. Ракиш дарит Вам свой огненный меч и посвящает вас в Паладины. Султан (он же поэт Омар) объявляет вас своим сыном.

После всех церемоний Вы на саурусе отправляетесь на поиски новых приключений.

Но существуют еще некоторые сложности в игре, не описанные здесь для большего интереса играющего: например, улучшение основных качеств героя, постоянные сложности с финансированием героической деятельности и многое другое. Помните, за каждое нужное и правильное действие Вам начисляются очки. Успехов Вам !!!

Дальше Вам будет предложено сохранить характеристики Вашего героя для следующих игр. Вам дается такая надпись A:GLORY2.SAV. Это означает, что Ваши характеристики в виде файла запишутся на диск A под именем GLORY2.SAV, но Вы можете по своему усмотрению изменить диск, на который будете записывать (A, B, C, D и так дальше), а также имя сохраняемого файла. Лучше всего сохранить этот файл в директории, где находятся последующие части этого сериала, удобней импортировать характер.

QUEST FOR GLORY 3: WAGES OF WAR

Фирма - Sierra On Line. Год выпуска - 1992.
Монитор - EGA, VGA. Размер - 7,2MB.

Перед Вами описание третьей части сериала QUEST FOR GLORY, где Вы в роли бесстрашного, умного и доброго героя будете помогать своим друзьям в борьбе со злыми силами. В этой серии игр Вы можете перемещать персонаж в виде файла из одной части в следующую, постепенно увеличивая характеристики персонажа в каждой части игры. Перед прохождением этой части настоятельно рекомендуется пройти QUEST FOR GLORY 1 и 2, так как Вы можете перенести характер Вашего героя в третью часть или хотя бы ознакомиться с документацией. Игра будет занимать 7.2 МБ. на вашем жестком диске плюс необходимо еще 200 КБ для сохранения Вашей игры.

Напомним немного о событиях в предыдущих частях. В первой части Вы посетили город SPIELBURG, в котором банда бригандов полностью парализовала жизнь там, а сына и дочь барона заколдовали. Вы помогли расколдовать и спасти сына и дочь барона STEFAN фон SPIELBURG и, разрушив чары BABA YAGA, выгнали ее из города. Там Вы также приобрели большое количество друзей, включая SHAMEEN, SHEMA и ABDULLA DOO. Во второй части прибыли на ковре- самолете в город SHAPEIR с SHAMEEN, SHEMA и ABDULLA DOO. Здесь Вы избавляете город от ELEMENTALS, которые могли разрушить этот прекрасный город. В нем Вы встретили PALADIN RAKEESH, бойца UHURA, волшебницу AZIZA и многих других. Вы посетили еще один город этой страны - RASEIR, где победили злого волшебника AD AVIS. И в конце Вас принимал, как сына, SULTAN, чтобы оказать Вам большие почести и наградить.

В самом начале Вам предлагается следующее меню:

CREDITS - Вы можете посмотреть информацию о создателях данного сериала и, в частности, третьей части. Для выхода в основное меню нажмите любую клавишу и кнопку на "мышке"

PLAY GAME - начало игры. В этом разделе Вы можете начать новую игру или импортировать характер из предыдущих частей.

CREATE CHARACTER - создание нового персонажа, если Вы не проходили одну из предыдущих частей этого сериала. Вы сначала должны выбрать одного из трех персонажей, с кем Вы собираетесь проходить эту часть, наведя на него курсор или, когда появится необходимый Вам персонаж, нажимая ENTER. Вы выбрали героя, после этого присвойте ему имя (вверху экрана). Мы Вам предлагаем прохождение этой игры для характера "волшебник" WIZARD.

1. Боец - FIGHTER - Хорошо владеет оружием, мечом и шитом, неплохо метает и вооружен огромным мечом и щитом.

Если Вы выбрали этот персонаж, то необходимо добавить дополнительные пункты к следующим характеристикам STRENGTH, VITALITY, WEAPON USE и PARRY (которые будут описаны ниже). Боец нуждается в ежедневных упражнениях, чтобы создавать его способности, а также ходить в саванну и джунгли и сражаться с различными монстрами. В деревне занимайтесь метанием копья и упражнениями на мосту. Чтобы заниматься и обучаться броскам копья, наведите курсор РУКА на копье и взятое оружие - на мишень. Чтобы заниматься на мосту, наведите курсор РУКА на среднюю часть, чтобы создавать силу, и этим же способом на веревку в левой стороны Моста, чтобы узнать, как балансировать и создавать Вашу ловкость. Если Вы захотите создать бойца-волшебника, добавьте дополнительные пункты к характеристике MAGIC и появится возможность использовать следующие заклинания ZAP, FLAME, DETECT, FORCE (будут описаны ниже).

2. Волшебник - WIZARD - Хорошо владеет магией, но плохо оружием, вооружен многими заклинаниями по магии и кинжалом.

Выбрав этого персонажа, Вам необходимо добавить дополнительные пункты к следующим характеристикам INTELLIGENCE, AGILITY и MAGIC. В ходе игры Вы должны как можно больше общаться с волшебниками, в частности, разговаривайте с KREESHA в ее доме для получения информации относительно волшебства. Проверьте дар KEAPON LAFFIN, это добавит еще одно заклинание. Ищите гигантское дерево в джунглях, чтобы найти магическое ветку и выполнить наставления охраны этого дерева.

Волшебник в ходе игры будет использовать заклинания, которые он приобрел в прошлой части или нашел и купил в этой:

CALM - Успокоить. Применяется для ослабления отрицательных тенденций некоторых вещей или как средство успокоения животных и людей.

DAZZLE - ERASMUS'S RAZZLE DAZZLE - Ослеплять. Применяется для ослепления противника ярким светом, предполагает наличие глаз у соперника.

DETECT MAGIC - Обнаруживать. Применяется для для обнаружения невидимых волшебных объектов или вещей.

FLAME DART - Огонь. Применяется для поражения огненным волшебным шаром или для преодоления некоторых преград.

OPEN - Открывать. Применяется для открывания дверей или других объектов, если Вы достаточно опытны, но его нельзя применять, если дверь закрыта изнутри.

TRIGGER - R.ROGER'S REACTIVATING RITUAL или "TRIGGER" - Включать. Применяется для включения защиты от других волшебных вещей или для уничтожения объектов, порожденных волшебниками.

ZAP - THE LEYDEN'S LATENT'LECTRICAL DISCHARGE SPELL или "ZAP" - Перемещать. Применяется для перемещения магической энергии на оружие, которое использует противник.

FORCE BOLT - ARONSON'S ARCANE ARBALEST OF ACTION AND REACTION или "FORCE BOLT" - Сила. Применяется для использования Вашей магической силы на расстоянии, в основном, для уничтожения противника или разрушения каких-либо объектов.

LEVITATE - ELLEN'S ENCHANTED ELEVATOR или "LEVITATE" - Перемещение. Применяется для перемещения вверх или вниз по вертикали. Необходимо для преодоления высоких препятствий или для подъема на высокие объекты.

REVERSAL - KIRKOV'S COSMIC KARMA COOKIES или "REVERSAL" - Отражать. Применяется для отражения магических сил, которые посылает противник против Вас.

FETCH - Достать. Применяется для доставания недоступных в данный момент предметов.

JUGGLING LIGHTS - Жонглирование светом. Применяется для освещение очень темных помещений, получили в подарок от KEAPON LAFFIN.

SUMMON STAFF - Волшебный посох. Создан в результате совмещения волшебного дерева и заклинаний для уничтожения злых сил. Применяется в борьбе с другими волшебниками, имеет очень большую силу.

LIGHTNING BALL - Молния. Подарено освобожденной девушкой и применяется, в основном, для уничтожения различных монстров с помощью волшебных шаров молний также, как FORCE и FLAME.

3. Вор - THIET - Из названия понятно, какими приемами будет пользоваться созданный Вами персонаж. В начале вооружен кинжалам и имеет при себе воровскую веревку и вещество, способное сотворить много хороших дел, а также воровскую лицензию.

Выбрав этого персонажа, Вам необходимо добавить дополнительные пункты к следующим характеристикам: AGILITY, VITALITY, LUCK, STEALTH и LOCK PICKING. Как можно больше вступайте в контакт с представителями Вашей профессии, лучше узнавайте места, где можно применить Ваши способности, и повышайте свое умение. Пытайтесь вступать в контакт с союзниками, показывая "THIEF SIGN" (пиктограмму TALK наведите на этот символ). Удостоверьтесь, что вы купили или достали все оборудование, в котором Вы нуждаетесь, прежде, чем Вы покинете город TARNA. Если Вы захотите создать вора-волшебника, добавьте дополнительные пункты к характеристике MAGIC и появится возможность использовать следующие заклинания ZAP, FLAME, DETECT, FORCE (описаны выше).

После выбора персонажа сначала наберите имя Вашего героя а после добавьте 50 дополнительных очков в нужные Вам характеристики. Это все осуществляется с помощью курсорных клавиш и клавиши TAB. Ниже мы приведем перевод всех характеристик, которые Вы можете создать для Вашего героя, и другие надписи, которые будут встречаться дальше в игре.

STRENGTH - СИЛА	INTELLIGENCE - УМ	WEAPON USE - ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ
LUCK - УДАЧА	AGILITY - ЛОВКОСТЬ	PICK LOCKS - ВЗЛАМЫВАТЬ ЗАМОК
HONOR - ПОЧЕСТИ	DODGE - УВЕРТЛИВОСТЬ	VITALITY - ЖИЗНЕСПОСОБНОСТЬ
COMM. -	THOWING - БРОСАТЬ	PARRY - ОТРАЖЕНИЕ УДАРА
CLIMBING - ЛАЗИТЬ	MAGIC - ВОЛШЕБСТВО	STEALTH - ПРОКРАДЫВАТЬСЯ
CANCEL - ВЫХОД	EXPERIENCE - ИСПЫТАНИЕ	START GAME - СТАРТ ИГРЫ
HEALTH - ЗДОРОВЬЕ	STAMINA - ВЫНОСЛИВОСТЬ	MANA - СИЛА ВОЛШЕБСТВА

PALADIN - ВЕС ПАЛАДИНА
PUZZLE PTS - НАБРАННЫЕ ОЧКИ;
AVAIL PTS - ОЧКИ, ДОБАВЛЯЕМЫЕ К ХАРАКТЕРИСТИКАМ;

IMPORT CHARACTER - импортировать характер. Попросят поставить диск с сохраненым файлом из предыдущих частей "QUEST FOR GLORY I - SO YOU WANT TO BE A HERO" или "QUEST FOR GLORY II:TRIAL BY FIRE". Лучше, если этот файл будет уже в директории самой игры. Вы войдете в раздел, где содержится игра, или на диск, где находится сохраненный Вами файл. Выберите нужный файл (курсорные клавиши или "мышью") и, нажав на надпись IMPORT,

загрузите Ваши сохраненные характеристики. После этого можете добавить дополнительные 50 очков и продолжать игру. Если файл находится в другом месте, выберите CHANGE DIRECTORY, наберите диск и раздел, где хранится этот файл, и дальше импортируйте его в игру. Нажав на надпись CANSEL, Вы вернетесь в основное меню. Если Вы прошли вторую часть, то Вам предложат выбрать: проходить игру персонажем, которым Вы проходили эту часть, или PALADIN, которым Вы стали в результате прохождения второй части. Но имейте в виду, что PALADIN лучше играть, если вы проходили предыдущие части персонажем БОЕЦ-FIGHTER. Хорошие дела, которые Вы будете делать в этой части этим персонажем PALADIN, будут давать Вам больше умений и много другого. Разговаривайте с RAKEESH относительно PALADIN. Всегда выберите наиболее достойный способ делать что-нибудь. Ваши действия будут в конечном счете вознаграждаться.

CANCEL - выход в основное меню.

RESTORE GAME - восстановить ранее сохраненную игру для продолжения прохождения.

INSTRUCTIONS - немного ценной информации:

TECHNICAL INFO - информация об игре, об условиях приобретения и многом другом. Выход в основное меню - последняя надпись.

GAME INFORMATION - информация по прохождению игры:

USE ICON BARS - о командах и пиктограммах для управления игрой;

FIGHTS MONSTERS - некоторая информацию о борьбе с монстрами;

DO THINGS - где можно приобрести подсказки.

ENOUGH ALREADY - выход в основное меню.

QUIT - выход из игры.

И вот Вы начали проходить эту увлекательную игру, но сначала мы немного расскажем об управлении в ней. Ваш герой перемещается и выполняет действия с помощью курсорных клавиш или "мыши" в соответствии с выбранной пиктограммой. Нажав на клавишу ESC или переведя курсор вверх экрана, Вы войдете в основное меню, перемещение осуществляется с помощью курсорных клавиш или мыши. При игре с клавиатуры выбор действия осуществляется с помощью клавиши "5".

ЧЕЛОВЕК - перемещение.

ГЛАЗ - смотреть.

РУКА - брать и использовать предметы.

ГУБЫ - разговаривать.

ЗНАЧОК - дополнительные возможности:

БЕГУЩИЙ ЧЕЛОВЕК - бежать.

КРАДУЩИЙСЯ ЧЕЛОВЕК - подкрадываться для вора.

СПЯЩИЙ ЧЕЛОВЕК - отдыхать после сражения или ночью. Выбираете, сколько времени можно отдыхать или спать SLIP TILL MORNING. REST LATER - ничего не делать.

ЧЕЛОВЕК ПО ПОЯС - просмотр черт характера.

ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ - показывает, какой день игры и время суток.

ЗВЕЗДОЧКА - использование магических заклинаний.

ГЛАЗ - смотреть.

РУКА - использовать заклинание.

OK - выход.

ВОПРОС - просмотр назначения верхней строки.

КВАДРАТ - какой предмет используется.

СУНДУК - какие предметы можно использовать:

ГЛАЗ - смотреть.

РУКА - использовать предметы.

РУКА С ПРЕДМЕТОМ - выбросить предмет.

OK - взять предмет из сундука или выйти без предмета.

ВОПРОС - просмотр назначения верхней строки.

РЫЧАЖОК - изменение параметров в игре:

SAVE GAME - сохранить игру в одном файлов.

RESTORE GAME - восстановить игру из файла.

RESTART - начать игру сначала.

QUIT - выход из игры.

ЗНАЧОК - информация о создателях игры и о самой игре.

PLAY - продолжить игру.

DETAIL - детализация картинок.

VOLUME - звук.

SPEED - скорость перемещения.

SKILL - уровень мастерства.

При сражении Вы управляете героем с помощью пиктограммок в правом нижнем углу экрана. При сражении мечом или ножом квадрат разделен на пять частей, в четырех углах нарисованы действия бойца. Нажимая на соответствующий угол, Вы будете совершать нарисованные действия. Нажав на щит посреди-

не, Вы перейдете на следующий квадрат, если у Вас есть Магия. Он разделен на семь частей. В каждом углу и по с левой стороны меча пиктограммами обозначены заклинания, которые Вы можете использовать, нажав на них. Если квадрат заштрихован, то этого заклинания нет. Справа от меча фигурка бегущего человека, нажав на нее, Вы спешно покинете поле битвы. В центре - меч: нажав на него, Вы переключитесь на другой квадрат. При управлении от "мыши" выберите курсором нужную пиктограмму и нажмите левую клавишу. При управлении от клавиатуры курсорными клавишами переводите курсор последовательно на пиктограммы, а клавишей ENTER и ESC совершаете действие.

В начале игры Ваш герой в роли волшебника имеет при себе еду на день, ножик, подарок от Кеарона, легкую броню, 200 динар, флягу для воды и письмо от Шима к местным Каттам, а также заклинания OPEN, TRIGGER, ZAP, CALM, FLAME, FETCH, DETECT, DAZZLE, FORCE, LEVITATE, REVERSAL.

В игре вы будете находить и использовать следующие предметы:

200 DINARS - ДЕНЬГИ;
FINE DAGGER - КИНЖАЛ;
WATERSKIN - ФЛЯГА ДЛЯ ВОДЫ;
NOTE FROM SHEMA - ПИСЬМО;
CHAINMAIL - ТЯЖЕЛАЯ ЗАЩИТА;
MAGIC SHEILA - ЩИТ;
THOWING DAGGER - НОЖИ;
FINE SPEAR - КОПЬЕ;
HONEY JAR - БОЧОНОК МЕДА;
DRIED FISH - РЫБА;
FINE ROBE - ВЕРЕВКА;
GEM OF GUARDIAN - КРИСТАЛЛ;
ROCKS - КАМНИ;
SWORD - МЕЧ;
MAGIC GRAPNEL HOOK - ВОЛШЕБНЫЙ КРЮК;
RATIONS - ДНЕВНОЙ РАЦИОН;
GIFT - ПОДАРОК;
VENOMOUS VINE FRUIT - ФРУКТ;
HONEY BIRD FEATHER - ПЕРО ПТИЦЫ;
THIET'S TOOLK'T - КНИГА ВОРА;
ZEBRA SKIN - ШКУРА ЗЕБРЫ;
TINDERBOX - СПИЧКИ;
STRING OF BEADS - БУСЫ;
MAGIC WOOD - ВОЛШЕБНОЕ ДЕРЕВО;
WOODEN LEOPARD - СТАТУЭТКА ЛЬВА;
BLUE ORCHID - ОРХИДЕЯ;
WATER FROM THE POOL OF PEACE - ФЛЯГА С ВОДОЙ;
FIRE OPAL - ВОЛШЕБНЫЙ КАМЕНЬ;
GIFT FROM THE HEART OF THE WORLD - ВОЛШЕБНЫЙ ПЛОД;
HEALING PILLS - ТАБЛЕТКИ ДЛЯ ЗДОРОВЬЯ;
MANA PILLS - ТАБЛЕТКИ ДЛЯ ВОЛШЕБСТВА;
POISON GURE PILLS - ТАБЛЕТКИ ДЛЯ ОСТАНОВКИ КРОВИ;

Итак, мы начинаем описывать прохождение этой игры. После старта Вы увидите небольшую предысторию игры. Вы наблюдаете последние сцены из второй части и внимательно слушаете, что говорит AZIZA и KREESHA. Демоны свободны в городе TARNA и ищут RAKEESH, чтобы отомстить ему. RAKEESH рассказывает о своих предыдущих поединках с демонами. Мирная жизнь в городе нарушена. Дочь RAKEESH'S была похищена. Жители деревни SIMBANI объявляют войну леопардолюдям. А леолардолюди нападают на любого, кто зайдет в джунгли. Волшебник Демон, не выходя на сцену, управляет всеми, чтобы начать большую войну между народами и отомстить RAKEESH. Если только война начнется, смертельно выпущенная энергия позволит армии Демонов прийти в мир и разрушить все на земле. Вы должны принести мир этой стране и заставить волшебника Демона вернуться назад в свой собственный мир.

Нажатие любой клавиши "мыши" или клавиши на клавиатуре в определенный момент приводит к остановке просмотра: YES - закончить просмотр; NO - продолжить и Вы сразу приступаете к игре.

Вы вместе с RAKEESH и UHURA через переход попадаете в город TARNA. RAKEESH представляет своей супруге девушку и Вас. Когда UHURA уйдет, поговорите с ними обо всем и узнаете много интересного о предстоящей войне и жителях этой страны. После этого можно выходить, на выходе Вам скажут, что Вы можете приходить в этот дом в любое время. Деньги, которые Вы получили в предыдущей части, недействительны в этой стране и Вам необходимо их поменять. Это можно сделать на базаре. Спуститесь по лестнице вниз и Вы попадете на базар. Пройдите вперед и вверх. Вы увидите вора, который будет убегать. Вам необходимо остановить его, используйте одно из трех заклинаний для этого: CALM или FORCE или FLAME (при использовании последних двух Вы должны успеть навести прицел на вора, его необходимо поставить немного впереди, так как иначе он сбежит). Если с первого раза не получится, восстановите игру (она будет сохранена в этом месте автоматически) и попробуйте снова. Если Вы - вор, используйте свои кинжалы. А если Вы - боец, сбросьте фрукты, лежащие у продавца, под ноги вора (РУКА на фрукты). Подойдет охранник, и Вы все вместе попадете на совет. Прочитав приговор вору, Вас представят правителю этого города, можно поговорить с ним. Если Вы хотите о чем-то спросить, наведите пиктограмму ГУБЫ на того персонажа, которому будете задавать вопросы, и выбирайте нужный вариант вопроса. А если хотите рассказать о чем-то, наведите ГУБЫ на себя и выбирайте вариант вопроса. Два варианта неизменны - это поздороваться и попрощаться. Расскажите царю о себе и узнайте все у него, при разговоре с царем нужно проявить себя дипломатом. Когда Вы покинете совет, походите по городу и знайте, что в нем находится.

Но сначала посмотрите на подарок KEAPON (войдите в предметы и наведите руку на него), Вы увидите еще одну шутку волшебника. После почитайте бумагу, которая осталась (РУКА), и Вы получите в подарок еще одно заклинание

(JUGGLING LIGHTS). Пройдите вправо и поднимитесь вверх по лестнице в храм. Из уст статуи Вы узнаете, что необходимо принести один предмет GEM OF GUARDIAN и тогда они Вам помогут. Вы покинете храм и нет необходимости сюда заходить, пока у Вас не будет этого предмета. Спуститесь вниз и пройдите влево. Зайдите в здание, расположенное на другой стороне от дома RAKEESH. Это аптека, поговорите с ее хозяином SALIM NAFS и расспросите обо всем, что он знает. Самое главное - необходимо узнать, какие компоненты необходимы, чтобы сделать DISPEL POTION (смотри QFG2). Когда все узнаете, выходите из здания и следуйте на базар, если там никого нет, то это означает, что наступила ночь и все продавцы отправились домой и тожеВам необходимо отдохнуть (об этом немного позже).

Пройдите к тому месту, где Вы видели вора, здесь сидит местный меняла . Подойдите к нему и, поговорив, поменяйте все имеющиеся у Вас деньги. Существуют два варианта: первый - наведите на него мешочек с деньгами и выберите фразу "EXCHANGE TO ROYALS". Вот Вы и поменяли деньги. И второй вариант: наведите на себя пиктограмму ГУБЫ и выберите эту же фразу - Вы также поменяете деньги. Теперь можно походить по базару и прикупить немного нужных вещей.

Чтобы что-то купить, Вам необходимо подойти к продавцу, навести на него мешочек с деньгами и Вам будет предложено выбрать предмет, который Вы хотите купить (вверху экрана). Или, если Вы расхотели, нажмите надпись NO THANKS. Выбрав предмет, можете выбрать количество необходимых Вам вещей QUANTITY (стрелки вверх и вниз). И после купите эту вещь PURCHASE; если Вы передумали, нажмите NEW ITEM и выберите другую вещь. Базар есть базар и на нем можно торговаться, для этого выберите надпись BATGAIN, назовите свою цену и нажмите MAKE OFFEN. Но лучше этого не делать- продавцы не сбрасывают цену. К продавцу обратиться еще можно по- другому: сначала поговорите с ним (ГУБЫ на продавца), а после скажите, что Вы хотите купить (ГУБЫ наведите на себя и выберите фразу, начинающуюся со слов BUY), дальнейшие действия аналогичны вышеописанным.

Подойдите к продавцу справа от менялы. Купите у него две фляги для воды (WATERSKIN) и пять шкур зебры (ZEBRA SKIN) (пригодятся в дальнейшем). У продавца напротив можете купить фруктов, если не хватает дневного рациона. Вернитесь назад в центр базара и подойдите к ближайшему продавцу. У него необходимо приобрести копье (FINE SPEAR), если вы в роли вора, можно купить еще воровских ножей (THOWING DAGGER). У рядом стоящих двух продавцов купите что-то наподобие спичек (TINDERBOX). Напротив сидит торговец медом, подойдите к нему и купите один горшочек (HONEY JAR), если хотите принести аптекарю перо. Спуститесь в нижнюю часть рынка (влево и вниз). У женщины справа под навесом купите ожерелье (STRING OF BEADS). Слева стоит продавец рыбы, У него необходимо приобрести 20-30 рыбешек (DRIED FISH). И у последнего продавца на этом месте можете купить веревку (ROPE), но она больше нужна вору . Идите дальше вниз. На углу Вы увидите KATTAS, которому Вы должны передать записку от Шима из города Шамир (смотрите QFG3). Возьмите записку в Ваших предметах (NOTE FROM SHEMA) и отдайте ее (навести на кота). И предложите ему денег за имеющуюся у него статуэтку леопарда, но он откажется и подарит ее Вам (WOODEN LEOPARD). И последнее, что Вам необходимо приобрести, - это одежда, которую Вы можете купить у женщины справа (FINE ROBE). Вы так, из доброты своей, можете дать немного денег барабанщику, который играет внизу экрана (мешок с деньгами на него).

Последнее место, которое Вы не посетили в городе, - это гостиница, расположенная слева от аптеки. Идите туда. Зайдя внутрь и поговорив с девушкой, Вы можете почитать объявления жителей города, висящие сзади Вас между дверями (чтобы прочитать, наведите на них ГЛАЗ). В гостинице в любое время Вы можете пообедать, для этого необходимо сесть на свободное место (РУКА) за одним из столом. Подойдет девушка, с которой Вы можете поговорить и узнать много интересного о жителях города или заказать обед, который она Вам вскоре и принесет. Здесь Вы также можете отдыхать в ночное время в своей комнате, которая расположена наверху. Чтобы туда попасть, нужно подняться по лестнице слева. В комнате Вы можете сложить некоторые вещи в сундук, стоящий под окном, и отдохнуть на кровати, для этого необходимо зайти туда или навести РУКУ на кровать и выбрать, сколько времени Вы хотите отдыхать.

На следующий день походите по городу и расспрашивайте людей или можете выйти в Саванну и посражаться с монстрами. Городские ворота расположены справа от дома RAKEESH или по лестнице вниз от храма. Городские ворота открыты днем и ночью. Но, если разразится война, они будут закрыты до разрешения конфликта. Пройдите вниз и Вы попадете в Саванну, походите по ней (пиктограмму ЧЕЛОВЕК наведите в место, куда Вы хотите идти, и, нажав клавишу "мыши", туда Вы и пойдете). Монстры сами Вас найдут, а как с ними сражаться, описано выше, после победы не забывайте обыскать поверженные тела,

Вы будете находить деньги и многое другое. Когда настанет ночь, Вы вернетесь в гостиницу, а наутро предстанете перед Советом. Вас пошлют в деревню SIMBANI как полномочного представителя города, чтобы принести мир в страну. В качестве проводника с Вами отправится RAKEESH. Внимательно слушайте его наставления во время перехода.

И вот Вы перед деревней. Поговорите обо всем с шаманом, стоящим на горе. Когда Вы спуститесь вниз, Вас встретит UHURA и проведет к царю Laibon. Из разговора с ним Вы узнаете, что он очень гордый человек и хочет вернуть назад Копье Смерти (SPEAR OF DEATH), украденное леапардолюдьми. Вы можете обратить внимание на Волшебный Барабан (DRUM OF MAGIC) в доме. Если Вы захотите взять жену в этой деревне, то он Вам будет необходим. Если Вы вор, то его можно украсть, а если боец, то можно выиграть в соревновании, устроенном позже, но для этого необходимо тренироваться. Поговорив с царем, Вы окажетесь в доме UHURA и расспросите ее обо всем, получите много полезной информации. Поговорив, Вы отправитесь с RAKEESH к себе в дом. С UHURA Вы еще можете поговорить только ночью (ее дом справа) и расспросить ее еще раз более подробно о ситуации в стране и как ее можно разрешить.

Отдохнув ночью, утром обнаружите, что RAKEESH вернулся назад в город и Вы остались одни. Обследуйте деревню.

За центральным домом встретите молодого человека YESUFU. Разговаривайте с ним и играйте с игру AWARI. Вскоре он станет Вашим другом. Чтобы сыграть в игру, нужно навести РУКУ на стол или поговорить с юношей, чтобы он рассказал ее правила (мы думаем, Вы сами разберетесь с ней). Играя в нее, Вы будете повышать свой интеллект.

Пройдя право, Вы увидите место для метания копья. Если Вы волшебник, то вам здесь делать нечего, а если Вы вор или боец, то можете потренироваться. Для этого возьмите копье (РУКА) и наведите его на мишень. Чтобы бросать хорошо, необходимо много тренироваться. Подошедшая UHURA будет помогать Вам советами и тоже примет участие в метании.

Если Вы пройдете вправо от того места, где играли в игру, то увидите Мост Силы. Если Вы волшебник, то и здесь Вам делать нечего. Если вор, вы должны повышать свое акробатическое мастерство. Для этого наведите курсор РУКА на веревку слева от моста и, забравшись наверх, будете пробовать перейти этот мост. Ну а если Вы боец или паладин, то Вы должны увеличивать свою силу, переправляясь под мостом на руках. Для этого наведите курсор РУКА в центр моста и попытайтесь преодолеть мост. А подошедшая UHURA будет помогать Вам советами. Повышать свою силу и ловкость нужно постоянно, как только выпадает свободная минута. Пробыв в деревне несколько дней, уходите из нее и отправляйтесь в саванну и джунгли на поиски необходимых вещей.

Сначала пройдите к озеру (внизу от деревни). Там Вы должны наполнить все фляги водой (взять флягу и навести на воду). Ночью возле озера можно отдыхать, не боясь встретить монстра. Выходите опять в саванну и двигайтесь вправо к джунглям, по дороге уничтожайте монстров, если хватит сил; после очередного сражения лучше всего отдохнуть. Если Вас застала ночь в пути, лучше всего остановиться. Выберите пиктограмму “отдыхать”. Сначала Вас спросят, хотите ли отдохнуть: MAKE CAMP NOW? YES - да отдыхать, NO - нет. Если решили отдыхать, спросят, будете ли разводить костер (когда будет гореть огонь, монстры обходят Вас стороной): BUILD A FIRE HERO? OF COURSE - разводить костер, NO THANKS - нет, спасибо. Чтобы разжечь костер, нужно использовать спички (TINDERBOX), наведите их на дрова. Когда разгорится огонь, можно спокойно отдыхать. В саванне может подойти поросенок и своими разговорами будет мешать спать. Чтобы от него избавиться, скажите ему GOOD BYI (ГУБЫ навести на себя) и он уйдет. Утром необходимо залить костер водой, а то с Вас снимут очки (флягу с водой навести на костер). Смотрите внимательно за водой и постоянно пополняйте ее у озера. Войдя в джунгли, Вы увидите большое дерево и идите к нему. Подойдя к дереву, пройдите вправо, поднимитесь наверх и идите влево. Вы увидите водопад и справа от него пещеру, в которую необходимо попасть. Там увидите летающее растение, стойте спокойно и ждите. Когда оно обхватит Вас, поговорите с ним (ГУБЫ) и спросите о GEM. Отпустив Вас, оно подарит кристалл (GEM OF GUARDIAN), берите его и уходите, здесь больше делать нечего.

Идите снова в джунгли и походите внизу экрана, пока не найдете цветок Орхидеи. Он голубого цвета и расположен слева вверху на дереве. Он нужен только волшебнику. Чтобы достать его, необходимо использовать заклинание FETCH и навести курсор на цветок. Только так Вы его сможете добыть (BLUE ORCHID). Пройдите вправо на следующий экран и походите по джунглям, пока не встретите обезьянку в клетке, стоящую в центре экрана. Освободите ее (РУКА на клетку) и, когда обезьянка заберется на дерево, поговорите с ней (Вы можете задать только три вопроса).

Теперь возвращайтесь к озеру. Если в джунглях встретите леопардочеловека, используйте заклинание REVERSAL, а после уничтожьте его. Боец должен успевать закрываться щитом, а вору лучше всего убежать.

Подойдя к озеру, дождитесь ночи и помойте в озере цветок орхидеи (взять цветок и навести на воду). Отдыхайте до утра, с восходом солнца пополните флягу водой и оправляйтесь снова к большому дереву и зайдите в пещеру над водопадом.

Войдя в пещеру, поднимитесь на постамент в центре экрана и положите на него полную флягу с водой (взять флягу и положить на спираль), через некоторое время вырастет фрукт (GIFT FROM THE HEART OF THE WORLD), который Вы должны взять. Теперь положите на спираль мокрый цветок орхидеи, из ветки вырастет еще один волшебный отросток (MAGIC WOOD) и его Вы должны тоже взять. Спуститесь вниз и следуйте назад в город TARNA.

Недалеко от озера, возле правой границы экрана, походите, пока не встретите птицу. Идите за ней к дереву с пчелами. Вылейте на землю мед из горшочка (взять горшок и навести на землю). Перейдите на следующий экран и вернитесь на это место. В меду застряла птица, подойдя к ней, Вы вспугнете ее и она улетит, но оставит перо (HONEY BIRD FEATHER), которое Вы должны поднять (РУКА). Продолжайте путешествие в город.

В небольших горах к юго-востоку от города Вы увидите непонятное растение, которое уничтожает все живое, если очень близко подойти. Но Вам необходимо добыть цветок этого растения. Используйте заклинание FETCH (курсор навести на центральный цветок), Вы добудете его (VENOMOUS VINE FRUIT). Вор может использовать дар, который получил от Султана в предыдущей части серии, а боец или паладин должны использовать свою доброту по отношению к несчастному животному, которое захватит это растение. Когда Вы в качестве бойца выйдете и вернетесь туда, то будете вознаграждены.

Это последняя остановка перед городом. Войдя в город, поднимитесь в храм. Там растворят кристалл (GEM), который Вы добыли, и дадут выпить эту жидкость. У Вас начнутся видения и будет предложено выбрать три предмета. Выбирайте любые и на вопрос отвечайте четвертым вариантом . Внимательно слушайте, что Вам будут говорить.

Наутро Вы очнетесь у себя в номере. Позавтракайте и идите в дом к RAKEESH. С помощью его супруги, которая владеет магией, Вы из волшебного дерева сделаете очень мощное оружие для борьбы со злыми силами (SUMMON STAFF) (используется как волшебное заклинание). Получив необходимую вещь, идите в аптеку и отдайте хозяину все компоненты для приготовления DISPEL POTIONS: флягу с водой, фрукт и волшебный плод (VENOMOUS VINE FRUIT, GIFT FROM THE HEART OF THE WORLD, WATER FROM THE POOL OF PEACE). Он скажет, чтобы Вы зашли завтра. Отдайте ему также перо птицы (HONEY BIRD FEATHER) и получите три бутылочки с таблетками для пополнения жизненных сил (HEALING PILLS).

Выходите и пройдите на базар. Ходите по нему, пока не встретите вора, поговорите с ним. Ночью еще раз сходите на базар и снова поговорите с вором. Во время разговора можете ему дать рыбу (взять рыбу и навести на вора). После идите в гостиницу и отдыхайте.

На следующий день идите в аптеку и купите как минимум два пузырька с DISPEL POTIONS. На остальные деньги купите MANA PILLS - восстанавливает магическую силу - и HEALING PILLS, если у Вас мало жизненной энергии или магии, используйте эти таблетки (взять в предметах и навести на себя). POISON GORE PILLS - таблетки для остановки кровотечения. Дождитесь ночи, снова сходите на базар и поговорите с вором.

На следующее утро отправляйтесь в деревню. Зайдя за центральный дом, Вы увидите, что жители деревни захватили леопардочеловека. Пока ее охранает черный человек, Вы ничего не сможете для нее сделать. Отойдите и снова вернитесь к клетке. Используйте DISPEL POTIONS на леопардочеловеке и он превратится в девушку. Разговаривая с жителями, Вы узнаете, что многие ей интересуются. Пойдите к вождю и попробуйте выкупить ее. Сначала узнайте, сколько он за нее хочет (пиктограмму ГУБЫ наведите на себя и выберите фразу TELL ABOUT PRIONER), и задайте все вопросы. Вы узнаете, что необходимо копье и шкуры зебр, которые у Вас есть. Выйдите, вернитесь снова и купите эту девушку (выберите фразу BRIDE PRICE и после MARRIAGE). Теперь идите к клетке и поговорите с ней. Отдайте ей статуэтку льва и бусы, которые Вы купили на базаре. После этого расспросите ее обо всем и прежде всего, где деревня леопардолюдей. После этого выпустите ее. Она убежит в джунгли.

Вам тоже необходимо отправиться в джунгли. Ходите по ним, пока не услышите голос. Ответьте (ГУБЫ на себя и выберите фразу CALL OUT). Разговаривайте с девушкой JOHARI (спрашивайте и говорите о всем) и, самое главное, просите ее провести Вас в деревню леопардолюдей. Если Вы боец и у Вас есть

волшебный барабан, то проблем не будет. В благодарность она Вас научит пользоваться еще одним заклинанием LIGHTNING BALL (применяется при сражении с монстрами). Она уйдет, а Вы продолжайте ходить по джунглям, пока не встретите ее во второй раз. Расспросите ее обо всем и снова попросите провести ее в деревню, чтобы договориться о мире. И на этот раз Вам договориться не удалось. После этого можно сходить в TARNA и рассссказать обо всем RAKEESH. И снова отправляйтесь в джунгли. Когда Вы в третий раз встретите девушку, убедите ее в том, что придете в ее деревню с миром (TELL ABOUT PEACE).

На этот раз она согласится и проведет Вас в деревню. Перед входом поцелуйте JOHARI, она проводит Вас, и Вы увидите, как происходит превращение обычных людей в леопардолюдей. После такого неприятного просмотра, девушка Вас проведет к вождю деревни. В разговоре с ним расскажите о магии (TELL ABOUT MAGIC) и он предложит сразиться с его Шаманом (небольшое предупреждение: не нападайте на Шамана сами, а только отвечайте ему). Скажите еще раз о магии (TELL ABOUT MAGIC или ACCEPT)- и начнется сражение. Сначала возьмите волшебный посох (STAFF) и используйте заклинание (REVERSAL) - Вы отразите нападение Шамана. Он напустит на Вас огонь, успокойте его заклинанием (CALM), после Вас окутают очень прочные лианы, уберите их заклинанием (FORCE BOLT). Теперь на Вас напустили тьму, используйте заклинание, подаренное KEAPON (QFG2) (JUGGLING LIGHTS), и все осветите вокруг. Заклинанием (FLAME) уничтожьте что-то наподобие змеи перед собой. Под Вами провалится земля и, чтобы подняться из ямы, используйте заклинание (LEVITATE). Из шамана хотят сделать монстра, разрушьте эти планы заклинанием (DAZZLE). И осталось последнее - в непосредственной битве уничтожить Шамана.

После победы попросите у вождя SPEAR OF DEATH (TELL ABOUT PEACE или SPEAR) украденное у жителей деревни SIMBANI. Взяв поданное копье, Вы вернете его в деревню и предложите вождю встретиться с леопардочеловеком в TARNA и договориться о мире. Он согласится. С таким предложением Вы отправитесь и к другому вождю и он также согласится.

И вот Вы на Совете в TARNA. Но что-то не заладилось у Вождей и они перебили друг друга. И разразилась великая война. Вам необходимо успеть найти разрушенный город и вернуть Волшебника Демоном к себе в свой мир. Но Вы должны успеть выскочить за ворота города, пока они не закрылись. Поторопитесь!

Идите в джунгли, пока не встретите знакомую обезьянку MANU. Расспросите ее про деревню и попросите ее провести туда (ГУБЫ на себя и скажите фразу AGREE). Отправляйтесь в деревню, по дороге слушая, что говорит обезьяна. Чтобы попасть туда, необходимо подойти к центральному дереву и с помощью заклинания (LEVITATE) подняться в город. Разговаривая с обезьянкой, убедите ее провести Вас в затерянный город. Вы должны последовательно говорить фразу за фразой (пиктограмму ГУБЫ на себя и выбирайте фразы: CONVINCE MAHY, PERSUADE MANY, ARGUE WITH MANY, BEG MANY). И она согласится провести Вас туда.

По дороге на Вас нападет еще один монстр, которого Вы можете победить или убежать. Когда Вы подойдете к реке, обезьянки перепрыгнут ее, а Вы должны придумать способ переправиться на другой берег. Если Вы вор, используйте дар, полученный от SULTAN. Если вы боец, используйте веревку и ветки лиан и попросите MANY помочь Вам. Ну а в роли волшебника сначала спросите у обезьянки про мост (TELL ABOUT BRIDRE) и она протянет через реку веревку. После попросите ее помочь (ASK FOR COOPERATION), используйте заклинание (LEVITATE) и переправляйтесь на противоположный берег. Таким образом благополучно доберетесь в затерянный город.

В городе MANY сообщит очень полезную информацию и покинет Вас. Идите по городу (вперед). Вы увидите дверь, ее невозможно открыть дверь, используя заклинание, так как она волшебная. Посмотрите на нее (ГЛАЗ) и увидите статую, у которой нет глаза. На постаменте стоит еще одна статуя, но уже с глазом. Используя заклинание FETCH (курсор на голову статуи), достаньте оттуда глаз (FIRE OPAL). Вставьте его в место для глаза в статуе, дверь откроется и Вы смело можете туда входить. Но перед этим восстановите запас волшебных и жизненных сил с помощью таблеток.

Внутри Вы увидите двух монстров, а Вам необходимо попасть в дверь прямо. Если вы пойдете к ней, монстры услышат и Вам придется сражаться. Чтобы обойтись без кровопролития, используйте заклинание (CALM), чтобы успокоить их. Теперь смело подходите к двери, открывайте ее (РУКА) и входите внутрь.

Там Вы увидите дочь RAKEESH, в которую вселяется демон. Используйте DISPEL POTIONS (бутылочку на нее), чтобы избавиться от демона. Откроется переход и Вы увидите своих старых знакомых, которые начнут поздравлять Вас, но не все еще закончилось. Вы попадете со своими друзьями в комнату кривых зеркал и предстоит сражение со своим отражением. Бейтесь, пока хватает сил, и,

когда Вы подумали, что пришел конец, на помощь придет Ваш друг Вор, ударом кинжала уничтожив врага. Теперь осталось последнее - прогнать Волшебника Демона в его мир и уничтожить Ворота, по которым в любой момент может прийти армия демонов. Теперь отправляйтесь наверх.

Восстановите свои силы с помощью таблеток и начинайте сражение. Сначала используйте заклинание (REVERSAL) и отразите нападение. После этого успокойте огонь заклинанием (CALM). На Вас напустят монстра, но на него есть заклинание (TRIGGER), чтобы обезоружить его, немедленно примените его. Возьмите в руки волшебный посох, заклинание (STAFF) и выстрелите из него в Волшебника, заклинание (FLAME). Но что такое? Волшебный посох оказался у Вашего противника и у Вас осталось последнее средство, чтобы уничтожить его - это заклинание (TRIGGER). Но вот с Демоном покончено и осталось уничтожить Ворота, для этого используйте заклинание (FORCE), курсор наведите в верхнюю часть излучателя (находится справа от зеленого свечения). Все, Вы со своей задачей справились и, изгнав демонов из этой страны, вернули мир народам. Ваши друзья поздравляют Вас.

Но что это с Вами? Вас кто-то заколдовал и поместил в волшебный шар. Вы видите своего старого знакомого по QFG2 волшебника AD AVIS. И в дальнейшем Вас ожидает четвертая часть этой серии QUEST FOR GLORY IV - SHADOWS OF THE DARKNESS.

Существуют еще некоторые сложности в игре, не описанные здесь для большего интереса играющего: например, улучшение основных качеств героя, постоянные сложности с финансированием героической деятельности и многое другое. Помните, за каждое нужное и правильное действие вам начисляются очки. Успехов вам !!!

В конце игры Вам будет предложено сохранить характеристики Вашего героя для следующих игр. Вам дается такая надпись A:GLORY3.SAV, это означает, что ваши характеристики в виде файла запишутся на диск A под именем GLORY3.SAV, но Вы можете по своему усмотрению изменить диск, на который будете запмисывать (A, B, C, D и так далее), а также имя сохраняемого файла. Лучше всего сохранить этот файл в директории, где находятся последующие части этого сериала, удобней импортировать характер. А Вас ждут новые приключения.

REUNION

Фирма - Grandslam Video. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA, SVGA. Размер - 21,8MB.

РАЗДЕЛ 1 (Вступление)

...Середина 22 века. Земля блаженствует в мире и процветании. Большинство видов оружия упразднено, человеческие и экологические проблемы успешно преодолеваются. Каждая нация, выказывающая агрессивные тенденции, имеет дело с вооруженными силами ООН. В конце концов Земля становится свободной от конфликтов. В атмосфере просвещенного содружества научно-технический прогресс набирает обороты.

2563: После 50 лет целенаправленных изысканий в лабораториях ядерных исследований при ООН удается совместить теорию объединенного поля Энштейна с физикой антивещества, что делает возможным создание космических двигателей новой формации. Новая форма энергии "искривляет" пространство, соединяя внутри него точки, отстоящие друг от друга на любое сколь угодно большое расстояние. Путешествия между солнечными системами в кратчайшие промежутки времени становятся отчетливой реальностью.

2575. Два полностью экипированных исследовательских корабля покидают Землю, они называются Explorer 1 и Explorer 2 ("explorer" значит "исследователь"). Их миссией является поиск других планет, подобных Земле и пригодных для колонизации.

Explorer 1 считается погибшим. Explorer 2 успешно завершает свою миссию. Он возвращается на Землю, открыв несколько годных к заселению планет в дальней, но достижимой части Галактики.

2615: Explorer 2 отремонтирован в космическом доке и приготовлен к путешествию к новым планетам.

2616: На Земле начинается странное движение. Людьми овладевают агрессивные настроения, они низвергают государственные структуры. Происходит конфликт, в котором неуклонно растущее число бунтовщиков побеждает. Бунтовщики берут контроль над планетой Земля. Последним распоряжением старого режима становится разрешение на аварийное отправление для Explorer 2. Explorer 2 покидает Солнечную систему и держит курс к новым планетам.

Новое пространственное окно старта заставляет корабль пройти через астероидное кольцо, что приводит к взрыву генераторов, обеспечивающих работу "искривляющего" поля.

2621: Explorer 2 прибывает в новую солнечную систему. Команда покидает корабль в спасательных шлюпках-"коконах". Большинству не удается достичь Новой Земли (New Earth).

В скором времени на New Earth формируется колония и начинается борьба за существование.

Reunion (Воссоединение) - космическая стратегия, вобравшая в себя сюжет Millenium (1991-го года) и элементы из DUNE2 (в первую очередь, система устроения базы) и заключившая все это в превосходнейшую графику. Цель игры - исследование окрестных солнечных систем, колонизация, возвращение на Землю. И, разумеется, война с враждебно настроенными инопланетянами (куда ж без этого?!). Ваша роль - роль руководителя. А моя роль - объяснить управление игрой и рассказать о первых Ваших шагах на пути к Воссоединению.

НАЧАЛО ИГРЫ

После того, как Вы просмотрели минут 15 предысторию (миновать предысторию - нажатие ENTER и потом ESC), Вы увидите следующее Меню:

NEW GAME - Начать новую игру.

LOAD GAME - Загрузить сохраненную игру. Учтите, что если уж решили загрузить, то придется или загружать, или выходить в ДОС.

EXIT TO DOS - Выйти в ДОС.

Начав новую игру, Вы увидите человеческое лицо, наполовину женское, наполовину мужское, с делением по центру по вертикали. Кликните мышкой на соответствующей стороне для выбора героя - мужчины или женщины. Уровней сложности нет; Вы попадаете в Центральный командный пункт (на Основной экран), где видите себя в обличье выбранного пола, стоящего над картой пока единственной колонии на New Earth.

РАЗДЕЛ 2 (Управление)

ОСНОВНОЙ ЭКРАН

Вверху находится Строка Управления, состоящая из менюшек (так будет на любом экране). Справа в конце Строки - Стрелка, позволяющая перейти на Строку 2 (стрелка вниз) или вернуться на Строку 1 (стрелка превращается в стрелку вверх). Менюшки сделаны весьма внушительных размеров, промахнуться и нажать соседнюю трудно, поэтому у Вас нигде не запрашивают подтверждения на действие, что следует учитывать (особо - в менюшках Load и Exit to DOS).

Линия под Строкой: Слева Инфо-окно, в котором высвечиваются пояснения всегда, когда указатель мыши указывает на экране на то, что можно нажать. В центре строки - количество денег на данный момент. Каждый 24 часа сумма увеличивается благодаря взимаемому с населения налогу. Это единственный источник поступления денег. Справа - Время. Игра проходит в подобии реального времени, вместо секунд отсчитываются часы. Формат времени: Год-Месяц-День-Час. Нажатием на это окно можно прокручивать время.

Экран, на котором Вы изначально оказываетесь, - основной экран (Main Screen). С картинки экрана Вы имеете доступ (кликнув мышкой на дверь, экран монитора и прочее) во все менюшки Строк 1-2, кроме двух последних. Вообще, для Reunion'а характерно дублирование доступов.

Строка 1 содержит в себе Менюшки Info-Buy, Research-Design, Ship Info, Galactic Map, Planet Main, Messages.

Строка 2 содержит в себе Commanders, Space Local, Main Computer, Disk Operations.

<u>Info-Buy</u>

Назначение: Производство оборудования и техники, проекты которой подготовлены исследовательским центром. Изначально есть лишь Nuclear Gen.

Экран: Справа находится перечень изобретенной техники. Вдоль него справа и слева идут желтые линии - scrolls для листания списка техники. Слева - панель с описанием назначения выбранного на данный момент проекта и указание состава и количества полезных ископаемых (полезных ископаемых 6 видов), требуемых для производства 1 единицы техники.

Текст внизу экрана:

This can be built in your colonies - Проект строится лишь в режиме Planet Main.

You only need one of this item - Лишь 1 экземпляр нужен, производится автоматически.

This item will be fitted on the ship - Касательно Hyperspace Drive, автоматически достраивающегося в некоторые космокорабли.

Stores: "число" - Количество единиц данного вида, незадействованных ни в каких группах.

Bought items: Time to go:
Stores: Total Price:

Количество в производстве, Время до завершения, Количество не в группах, Общая стоимость.

Строка: Return to m.screen, Research-Design, Buy Item, Select On/Off, Project Up и Project Down.

Return to m.screen - Здесь и повсюду (!) - Возвращение на основной экран. Эта менюшка возглавляет почти все Строки управления, благодаря чему из любой точки игры Вы можете мгновенно вернуться на Основной экран. Немаловажное преимущество.

Research-Design - Исследовательский центр

Buy Item - Купить в производство. Появятся новые Строка и Экран. Время на период покупки приостанавливается.

Экран: Слева без изменений; Правая панель - количество полезные ископаемые всего, количество полезные ископаемые, требуемое для производство заказанного числа единиц. Внизу - стоимость.

Строка: "+10", "+1", "-1", "-10" - Увеличить/уменьшить заказ. Производящееся уже изделие (одно) уменьшению не подлежит. Если, скажем, Вы заказали +10, когда денег только на +7, заказ увеличится на 7. Когда Вы пытаетесь увеличить заказ при нехватке денег или одного из полезные ископаемые, то, чего не хватает, один раз мерцает.

Далее в Строке: OK, Buy - Согласиться с заказом, Cancel Buy - Выйти, не меняя предыдущего заказа.

Select/Select off - Левая панель может быть как перечнем проектов, так и вращающейся объемной картинкой. Примечание: Правая панель также может быть или текстовой, или в виде красочного изображения выбранного проекта. Смена - клик мышкой на панели.

Project Up и следом ***Project Down*** - Дублируется простым указанием мышкой - Выбор проекта, по списку вверх или вниз.

Research-Design

Сразу оговорюсь, что в разных Строках содержатся одинаковые менюшки одного назначения. Здесь, например, это доступ в Info-Buy и Planet Main, которые есть также в Строке 1 Основного экрана и т.д. Более того, если Вы, к примеру, входите в Planet Main с Панели управления космокорабля, его менюшка появляется в Строке Planet Main. Во избежание путаниц и повторений здесь и далее я указываю лишь новое в Строках. В этой Строке - ничего нового.

Экран: Левая панель - стеллаж с лазерными дисками, для каждого бокса - свой проект. Закрытый бокс с вопросом или без - проект требует разработки, Бокс с лазерным диском - проект разработан, Открытый бокс - проекта пока что нет. Надпись под панелью "Research computor on/off" - для исследования требуется Ученый, пока его нет - компьютер отключен. Внизу под правой панелью - Интеллектуальный уровень Ученого, если уровень ниже требуемого для разработки проекта, Ученого требуется или послать в Университет, или сменить (смотри Commanders). Правая панель - наименование проекта, на сколько процентов разработан, какой интеллектуальный уровень требуется. Примечание: все проекты, которые могут быть разработаны, надо разрабатывать немедленно.

Ship Info

Меню доступа к космокораблям и войскам планет. Совет: самый быстрый доступ к колониям на других планетах - через выбор их войск.

Экран: Левая панель бывает двух типов - доступ к космогруппам и к войскам планет, смена панелей - клик мышки на надписи "Change" в самом низу. Панели делятся на прямоугольники, в правой части которых - бугорок; нажатие на сам прямоугольник перенесет Вас в кабину космокорабля или в управление силами планеты, а нажатие на бугорок - даст информацию на правой панели экрана. Информация: название группы, состав и количество каждого вида техники, местонахождение, если космогруппа в момент перелета - сколько часов осталось до прибытия. Примечание: когда космогруппа взлетает с планеты или прибывает на планету, вокруг экрана (любого) 4 раза зажигается и гаснет красная рамка.

Когда Вы в режиме управления космокораблями, в прямоугольниках стоят некие непонятные Вам обозначения. Расшифровка обозначений:
кружок с полукругом стрелкой под ним - космогруппа на орбите;
два кружка, соединенных стрелкой, - космогруппа в перелете, если стрелка зеленая - в перелете между солнечными системами;
нечто типа зеленого зарева - космогруппа на планете, типа красного - она на планете и в космогруппе никого нет.

Строка: Control Panel, Groop, New Groop, иногда Transfer.

Control Panel - Войти в кабину управления космогруппой. Управление осуществляется кликом мышки на соответствующие рычаги и мониторы в кабине:

Docking - посадка с орбиты на планету;

Launch - взлет с планеты на орбиту;

Move - движение. Мышкой выберите цель полета, как - смотри Galactic Map. Менюшка в Строке: Abort,- отмена полета;

Change destination - переменить цель полета во время движения;

No effect - рычаг Docking/Launch в движении и рычаг Move на планете;

Transfer - у грузовых кораблей - дублирует менюшку в Строке - перекачать полезные ископаемые или оборудование с планеты на корабль или наоборот. Экран Transfer: перечень полезных ископаемых и оборудования по центру, слева - количество их на планете, справа - на борту, стрелки влево - перекачать на планету, вправо - наоборот. Для перекачки надо сесть на планету. Чтобы сгрузить оборудование, требуется наличие на планете космопорта. Надпись слева внизу "Space - число/число" - означает объем грузовых отсеков корабля, расшифровывается как "Тонн на борту/Общая грузоподъемность". Надпись справа внизу "Storage space on planet: число" - показывает, сколько полезных ископаемых одного вида может храниться на планете.

Ships - Доступ в Ship Info.

Строка Control Panel: когда Космогруппа подходит к планете, имея на борту Satellite, Spy Satellite, Spy Ship, Miner Station, то, если они требуются, появляется менюшка Add название. Чтобы было понятно, уточню, что Satellite требуется для исследования неизвестной планеты на предмет наличия полезных ископаемых и пригодности для жизни; Spy Satellite - орбитальный satellite-шпион- исследует планету, на которой база инопланетян; Spy Ship - орбитальный корабль-шпион- сообщает об этих инопланетянах текущие изменения; Miner Station - станция-шахта для разработок полезных ископаемых. Все они запускаются из космоса с кораблей-носителей через нажатие соответствующей менюшки в строке.

Groop - Выбрать космогруппу или ВВС планеты, в этом режиме происходит укомплектования групп.

Экран: стрелки вверху - выбор группы; стрелки справа - переход от космовойск к наземным войскам при работе с ВВС планет (planet forces); слева вверху - название группы, кликнув по нему, можно переименовать группу. Переименование: наберите новое название и нажмите ENTER. Напротив справа - указание типа группы (Carrier (исследовательская), Trade (грузовая), Army (военная), Planet forces).

По центру экрана - состав родов войск или техники, могущих входить в группу. Причем, в зависимости от новых изобретений, этот список существенно расширяется. По горизонтали располагаются названия носителей (космокорабли, танки), а по вертикали - то, что на них крепится (Miner Station, Laser...). На пересечениях стоят нули. Внизу, под основным экраном, желтым цветом напечатано, сколько единиц каждого вида наличествует на данный момент. Чтобы добавить в группу ту или иную технику, требуется кликнуть левой кнопкой мыши на соответствующем нуле, чтобы убавить - кликнуть правой кнопкой мыши.

Строка: Disband Unit - если в группе ничего нет, ее можно расформировать, правда, только на New Earth. Что касается ВВС, то они бессмертны, их расформировать нельзя (да и не стоит).

New Groop - Можно создать новою группу. Можно это сделать только с панели управления космокораблями. ВВС создавать нельзя.

Экран: по центру две надписи (при создании первой в игре группы) - New Group (название группы) и Carrier (тип группы). Менять название: клик мышкой - переписать - ENTER, тип группы - просто клик.

Строка: Ok или Abort - создавать или не создавать.

<u>Galactic Map</u>

Солнце, вокруг него вращаются планеты. Кликнув на планету, увидите саму планету в окружении спутников. Следующий клик - войти в режим Planet Main, т.е. выйти на поверхность планеты, или задать цель космогруппе, если до того нажали рычаг Move (смотри выше).

Когда разведаете новые солнечные системы, то для смены систем достаточно будет кликнуть мышкой на надпись System N справа экрана. Там же отражаются космические флотилии инопланетян (здесь их зовут aliens), если, конечно, в выбранной планетной системе они есть. Там же отражаются и Ваши космогруппы.

Строка: Zoom out - от планетной системы перейти к карте солнечной системы.

Значки: красная точка у планеты - Ваша космогруппа, когда Вы ей задаете движение. Блеклая точка - Ваш спутник-шпион. Значок стального цвета - на планете или Ваша колония, или Miner station.

Planet Main

Поверхность планеты. Если планета не исследована - поверхность черная. С Основного экрана Вы имеете доступ только к колонии на New Earth. На поверхности New Earth находятся все инсталляции колонии. Полное описание по колонии - в разделе Управление колонией, пока что только Строка.

Строка: Planet Forces, Planet Info.

Planet Forces - войти в групповое меню управления ВВС планеты. Изначально Вы невооружены.

Planet Info - информация о планете и регулирование налогов.

Экран: лицо человека или пришельца слева вверху - информация о расе-хозяине планеты. О Вас информация, к сожалению, не дается. Слева по центру - Ship Info. Слева внизу - посмотреть красочную иллюстрацию поверхности планеты. Правая часть экрана чисто информативна; сверху вниз:

1) Pop: число xxxxxxx people/aliens - Население планеты, расовая принадлежность (как видите, 2х типов), под крестиками обозначена степень Вашей популярности в народе. Степени популярности в порядке снижения:

people like you - народ Вас любит
people find you sympathetic - народ находит Вас симпатичным
loyal people - люди сохраняют лояльность Вашему правлению
neutral men - люди равнодушны к Вам и Вашим деяниям
don't like you - народ Вас не любит
hate you - теперь Вас уже ненавидят
revolting men - народ устал Вас терпеть и собирается восстать.

Последнее - 1917 год и революция, имеет смысл снизить налоги, построить церкви и стадионы, а также больницы и пр.

2) Tax: xxxxxxx - Величина налога. Регулируется менюшками Increase tax - увеличить налог и Decrease tax - уменьшить налог.

Крестиками обозначены степени налога, которые и перечисляю в порядке возрастания:

None - налога нет, дохода нет
Very low - очень низкий
Low - просто низкий
Normal - обычный налог, всегда устанавливается изначально по умолчанию и его ни на что серьезное не хватает
High - высокий, но тоже недостаточный налог
Difficult - сложный для населения
Very Difficult - очень сложный, является оптимальным для Вас и Ваших планов
Oppressing - чрезмерный, давящий налог.

В начале игры вполне можете поднять до Very Difficult и даже Oppressing, ближе к концу игры придется снижать.

3) Level: xxxxxxx - Уровень развития колонии. Виды:

None - колонии нет
Poor - бедная, едва образовавшаяся колония
Developing - развивающаяся колония
Enhanced - колония на средней стадии развития, такова в начале игры колония на New Earth
Hi-Tech и Super-Tech - сильно развитые колонии.

4) Type: xxxxxxx. Тип планеты по пригодности для жизни.

Earth-like, life supporting - пригодна;
Tropical, life supporting - пригодна, но люди на ней начнут умирать от радиации; для спасения колонии потребуется построить сразу несколько больниц и изобрести Противорадиационный щит, который может разработать лишь Klaadoo;
Not accomodable - для жизни непригодна.

5) Диаметр и температура в Кельвинах.

6) П/и на планете - если напротив стоит Yes, то есть, если No, то нет, а если вопрос, то надо послать на планету Satellite или Spy Satellite.

7) Наша техника на планете.

Messages

Периодически посередине экрана появляются сообщения, которые автоматически записываются в компьютер сообщений. Просмотреть последние - сия менюшка. Далее я привожу несколько типичных сообщений, которые требуют определенных действий.

Your people are starving on <здесь и далее - указание планеты> - нехватка продовольствия, требуется построить Farm и Food Resources.

There is not enough living space on <> - нехватка жилья, требуется построить Buildings.

Your people demand a xxxxxxx on <> - народ просит нечто для развлечения типа Stadium.

You need a hospital on <> - требуется еще одна больница.

Your people are dying from radiation on <> - люди умирают от радиации на планете с тропическим климатом, как спасти их - читай выше.

Your Satellite Carrier explored <> moons - ваш S.C. исследовал луны (спутники) очередной новой планеты.

Your satellite is lost on <> - вы запустили S. к планете, а его уничтожили живущие на этой планете aliens. Потребуется Spy Satellite.

Incoming message from space: - предваряет разговор с инопланетянами.

Your <указание космогруппы> arrived at <> - Ваша космогруппа прибыла на такую-то планету.

Your advisor returned from the University - Ваш советник прошел курс обучения в Университете и вернулся на Основной экран.

Your colony is under attack by <aliens>, <> - На Вашу колонию напала такая-то раса инопланетян. За 10 часов до того появляется сообщение о приближении к планете вражеского флота. После первого сообщения Вы как раз успеваете сохраниться (бой всегда протекает по-разному и можно пробовать по несколько раз) и сгруппировать ВВС планеты для решительного отпора.

Есть и другие сообщения, но там достаточно словаря и они нетипичны. Вообще, когда будете играть, держите англо-русский словарь под рукой.

Commanders

Для развития колоний и войны Вам потребуются соратники. Соратники, они же командующие, делятся на 4 вида: Пилоты, Строители, Боевики и Ученые. От каждого вида - по 3 представителя, слабейший (пилот, который только учится летать), средний (боевик, который выиграл несколько войн) и сильнейший (строитель, считающий себя лучшим во всей Галактике). Вы нанимаете одного из троих каждого вида, когда это становится необходимым. Предполагается, что сначала Вы используете слабейших, потом средних и под конец сильнейших.

Строка: состоит из 5 менюшек, первые 4 менюшки символизируют 4 вышеназванные профессии, пятая же - Hire man - позволяет заключить договор и принять на службу.

Выбор: скажем, нужен пилот. Выберите Pilots. Увидите 3 экрана с изображениями пилотов. Кликнете мышкой поочередно на каждом. Внизу экрана будет высвечиваться информация:

1) имя пилота,
2) его заявление (слова слабейшего даны выше),
3) уровень его развития,
4) варианты: если пилот не нанят, то стоимость его найма на службу, если нанят - фраза "I work for you", если у Вас на службе более сильный пилот - "I'm no better than your new advisor".

Когда остановите свой выбор на ком-то, нажмите Hire man.

Нанятые командующие теперь стоят рядом с Вами на Основном экране. Чтобы заговорить с командующим, надо кликнуть на него мышкой.

Разговор: У Вас в распоряжении 5 вопросов.

1) How are you? - Вопрос касательно самочувствия. Самочувствие бывает или плохим ("I'm feeling awful."), или хорошим ("Fine, thanx.").

2) What do you want? - Что Вы хотите за свою работу? Обычные требования: или новые изобретения и новая продукция, или больше денег.

3) What are your plans? - Какие Ваши ближайшие планы? Чаще всего никаких, но иногда дают дельные советы.

4) Equipment Needed? - Какое оборудование требуется? Первый стоящий вопрос. Вам скорее всего дадут совет о том, какое оборудование надо производить. Пилот требует новые грузовые космолеты, Боевик - истребители и т.д. Однако эти советы не ведут к оптимальному решению игры и не всегда наилучшие.

5) Go to University. - Распоряжение идти в Университет. Университет служит для повышения профессионального уровня командующих. Пилот, Строитель и Боевик назовут сумму, в которую обойдется их обучение, и Вы можете согласиться или не согласиться; Ученый до того попросит назвать, какой курс он должен пройти. Маленькая хитрость: каждый раз командующие называют новые суммы; по несколько раз предлагая пойти в Университет, Вы добьетесь минимальной. Еще одно: Пилот, Строитель и Боевик посылаются в Университет лишь единожды, Ученый - раза четыре. Потом будет появляться ответ: "Я не думаю, что могу чему-то еще научиться..." ("I don't think I can become more skilled").

Для чего нужны командующие и зачем их обучать?

Пилоты: возможность полетов в космосе и скорость самих перелетов. Для Satellite Carrier пилот не требуется.

Строители: построение колоний на других планетах и скорость возведения построек.

Боевики: без них нельзя воевать.

Ученые: для деятельности Исследовательского центра (смотри выше). К ученым 4 требования: Математика, Физика, Электроника, Общее образование. Не посылайте их в Университет без необходимости, не зная точно, какой курс им надо изучать - дорогое удовольствие .

Space Local

Space Local - попросту бар. В баре Вы можете поговорить (кликнув мышкой) с тремя людьми. Позже прибавится четвертый - шпион.

1) Bartender - Бармен. Сначала попросите его выпить, иначе он ничего не скажет. Его первым сообщением будет: "Вы не одиноки в солнечной системе".

2) Informer - Информатор. Поначалу у него для Вас ничего нет, но позже за деньги будет давать важнейшие сведения. Впрочем, иногда он станет сообщать, что Моргулы - агрессивная и опасная нация, что и без него отлично известно. Не вся информация нужна, но что поделаешь...

3) Spy-hunter - Убийца шпионов. К середине игры в баре появится шпион, которого не вздумайте убить - это будет источник информации о враге.

4) Spy - Шпион. Перейдет на Вашу сторону за 30000. За плату будет снабжать информацией о Планетах врага, Войсках в космосе, Войсках на планетах, Типах войск, которые могут быть произведены врагом.

Main Computor

Основной компьютер. Содержит общую информацию о Ваших планетах (где есть Колония или Miner Station), о полезных планетах и о планетах, на которых базируются aliens. Листание информации - красная полоска scroll bar справа.

Строка: Your planets, Useful Planets, Alien Planets. Соответствует перечню выше.

Disk Operations

Load - загрузить игру. Save - сохранить игру. Сохраняет и грузит мгновенно, надо отдать должное.

Возможно до 12 сохранений. Чтобы load/save, надо мышкой выбрать нужную игру и только потом кликнуть на менюшку.

Game Credits - О тех, кто создал REUNION.

Exit to DOS - Выход в ДОС.

На экране справа - регулировки музыки и звука.

РАЗДЕЛ 3 (колония)

Поверхность

Управление колониями осуществляется с поверхности планеты, выход на поверхность - Planet Main.

Экран: справа - часть поверхности с изображением сооружений (инсталляций), на ней находящихся. Движение по поверхности - правая кнопка мыши.

Клик на инсталляции - поверхность превращается в инфопанель, внизу которой описание инсталляции, вверху - данные о ее деятельности:

Status: xxxxxxx. Active или Passive, т.е. работает ли инсталляция. Если не работает, значит, или не хватает электричества (тогда на инсталляции будут мигать красные шапечки), или инсталляция еще не достроена.

Workers: число1/число2. Показывает, сколько рабочих работает и сколько нужно для нормальной работы. Если число1 < число2, значит, Вам не хватает населения планеты. Подождите строить дальше, пока не взойдет молодое поколение.

Energy: число Kwh. Текущее потребление энергии.

Working: число%. В какой степени инсталляция обеспечивается электричеством и рабочими. Если не хватает электричества, надо строить дополнительные ядерные генераторы. Инсталляция не работает, если обеспечение < 50%, и работает частично (в указанный процент силы) при неполном обеспечении.

Production: xxxxxxx. Показывает дневную выработку у атомного генератора или у детоксинодобывающей вышки Derrick.

Вернуться к поверхности - кликнуть мышкой на инфопанели.

Экран: слева вверху - изображение выбранного на данный момент объекта. Выбрать можно 2-мя путями: дважды кликнуть на инсталляцию на поверхности или использовать находящиеся рядом стрелки Invention Up/Invention Down. Надпись сверху Build - построить объект, надпись сверху Demolish - разрушить объект (например, не хватает электричества на более важные точки). Кликнув на изображение объекта, Вы получите его описание, а также данные о требуемом количестве рабочих и энергии, о выработке (для генератора) и о его стоимости.

Учтите, для сооружения некоторых объектов требуется Builder Plant, а для Космопорта и еще кое-кого - Vehicle Plant.

Слева внизу находится окно радара, где изображена вся карта планеты. Если радара нет, экран черный. Вы можете перемещаться по карте, кликая мышкой в окне радара.

Перечень объектов

Все данные даю по меркам New Earth, на других планетах появляются небольшие отличия.

	Цена (Cost)	Рабочие (Workers)	Энергия (Energy)	Производство (Production)	Размер (гор х верт)
Command Centre	100000	900	-	600 Kwh	4x4
Nuclear Gen	35000	120	-	3000 Kwh	4x4
Mine	6000	1 Droid	1100	mine	3x3
Derrick	7000	-	750	mine	3x2
Observatory	42000	50	750	-	3x3
Building	5000	-	345	-	2x2
Leisure Centre	27000	34	240	-	4x3
Stadium	36000	73	445	-	4x3
Church	17000	7	115	-	2x2
Storage Bay	15000	114	450	-	4x4
Spaceport	50000	343	753	-	4x4
University	53000	72	234	-	4x4
Park	8000	-	-	-	2x2
Hospital	7000	156	330	-	4x4
Farm	6000	54	785	-	2x2
Radar	15000	-	750	-	3x3
Food Resources	15000	245	590	-	2x2
Builder PLant	21000	96	890	-	4x3
Vehicle Plant	35000	80	1230	-	4x3
Medicine Plant	9500	75	460	-	2x2
Miner Station	14500	1 Droid	-	mine	-
Windtrap	10000	-	-	1000 Kwh	2x2
Anti rad. shield	70000	-	2000	-	2x2

Command Centre - Командный центр. Это правительственная штаб-квартира и, если Вы на New Earth, то место, где Вы находитесь. Колонизация других планет начинается с сооружения на них Командного центра.

Nuclear Gen - Атомный генератор, источник электричества на планете. Использует сверхчистые ядерно-реактивные процессы.

Mine - Шахта для добычи полезных ископаемых, кроме Detoxin'a. Для работы требуется Droid. На планете может работать только 9 шахт. Кликнув на инсталляцию любой из шахт, Вы попадаете в экран добычи полезных ископаемых планеты. Слева вверху - данные о запасе полезных ископаемых на данный момент и добыче тонна/час. Ниже - количество шахт на планете. Ниже - количество работающих Droid'ов (Active) и количество в запасе (Passive). Количество активных дроидов должно соответсвовать количеству шахт, если дроидов меньше - лишние шахты ничего не производят, только потребляют дорогое электричество.

Derrick - Шахта для добычи и очистки полезных ископаемых, в основном, Detoxin'a. Можно строить в неограниченном количестве.

Observatory - Обсерватория, служит для исследования солнечных систем, а также сообщает о приближении флотов неприятеля за 10 часов перед нападением. Вся новая информация автоматически пересылается в Command Centre.

Building - Жилищный комплекс на 300 семей.

Leisure Centre - Центр досуга и отдыха. Значительно влияет на выполнение жизненных запросов населения.

Stadium - Стадион. Арена для основных спортивных событий, включая матчи по космоболу.

Church - Церковь, место для молитв. Простое здание, задуманное как место для самонаблюдения и медитации. Возведение церквей позволяет удовлетворять культурные запросы колоний.

* Leisure Centre, Stadium и Church предназначены для успокоения народа, чтобы не возмущался и платил высокие налоги.

Storage Bay - Входя в менюшку Transfer, Вы можете видеть, сколько полезных ископаемых одного вида вмещает планета. Когда вместимость исчерпается, постройте Хранилище.

Space Port - Космопорт. Безопасная посадочная площадка для всех видов космокораблей. Без него на планету невозможна доставка оборудования.

University - Университет. Место, где обучаются Ваши командующие.

Park - Защищенная автономная система, симулирует парки Старой Земли, позволяя при этом в течение всего года поддерживать отличную погоду.

Hospital - Больница. Для функционирования требует Medicine Plant. Предоставляет также некоторые исследовательские возможности.

Farm - Высокоэффективный конгломерат ферм по производству пищи, базируется на последних достижениях клеточного размножения для выращивания исключительно обильных урожаев.

Radar - Создает радарную карту поверхности. Нужен также для мгновенной доставки войск к месту битвы при высадке вражеского десанта.

Food Resources - Обеспечение пищевыми ресурсами. Пища выращивается в специально синтезируемой биосфере.

Builder Plant - Завод, занятый производством сложных инсталляций. Чем больше заводов, тем быстрее они устанавливаются.

Vehicle Plant - Завод, поставляющий транспорт для передвижения в пределах колонии. Необходим для постройки Космопорта.

Medicine Plant - Завод по производству лекарств.

Miner Station - На колонизированной планете ее строить нельзя. Читай о ней в Колонизации.

Windtrap - Для планет с песчаным грунтом только (Mir, Apollo). Генератор энергии более дешевый, чем Nuclear Gen.

Anti rad. shield - Для планет с тропическим климатом, только противорадиационный щит спасает колонию от скорого вымирания. Генерирует над колонией защитный "пузырь".

Не стройте ничего лишнего, кроме Derricks и Mines. Колонии для функционирования, в принципе, нужно по одной инсталляции каждого вида, кроме Storage Bay и увеселительных объектов, которые в новых колониях сначала вообще не нужны. Всегда не хватает генераторов. В остальном - Вам скажут, когда что понадобится.

Колонизация

Станет возможна после изобретения Command Centre. Для установки основных сооружений вместе с Центром, т.е. непосредственно для колонизации планеты на начальном этапе, требуется 200-250 тысяч.

Сооружения, с которых все начинается: первым делом Command Centre. Во вторую очередь: Nuclear Gen (Wintrap, если доступна), Builder Plant. Потом: Medicine Plant, Hospital, Farm, Food Resources. Потом: Vehicle Plant, Space Port, одно из развлекательных учреждений. Потом уже ставьте объекты, которые важны экономически или стратегически: Mines, Derrick, Observatory, Radar. Если климат тропический, то надо как можно скорее поставить Anti Radiation Shield.

Колонизация необходима в следующих случаях: а) Вам нужно больше населения, чтобы собирать больший налог; б) Вам не хватает полезные ископаемые и Вы желаете поставить их производство на конвейер (в меньших количествах это могут обеспечить Miner Stations); в) Вы хотите освоить стратегически важные точки на других системах, а также открыть там новые планеты (тогда цель - Observatory).

Чтобы начать колонизацию, надо войти в режим Planet Main нужной планеты и выбрать в Строке Colonization. Перед Вами появится перечень основных сооружений с указанием местных цен на их возведение; в Строке будет выбор: OK или Abort.

Далеко не все планеты можно колонизировать и не на всех колонизируемых есть полезные ископаемые.

Вместо колонизации можно также просто забрасывать на планеты Miner Stations (одну на планету) исключительно для добычи полезных ископаемых. Miner Station работает не намного продуктивнее, чем обычная шахта.

Планеты исследуются с помощью Satellites, запускаемых с Satellite Carriers. Если сообщается, что Satellite "is lost", значит, на планете находится база инопланетян и для исследования Вам придется применять изобретаемый позже Spy Satellite, запускаемый на орбиту планеты. Только на исследованных планетах можно ставить Miner Stations или тем более Command Centres.

Дальше я приведу списки планет, годных для "mining" и для "living" (для шахт и для жизни).

РАЗДЕЛ 4 (планеты)

Полезные ископаемые.

Их 6 видов. На New Earth есть только первые 4 из называемых.

Detoxin. Используется в производстве всей техники. Шахты его не добывают. Для добычи на других планетах требуется колонизация. Самый важный из всех полезных ископаемых.

Energon. Второй по важности после Detoxin'a. Используется практически во всей технике, притом в огромных количествах. Его много производится, но еще больше нужно.

Kremir. Никогда не бывает мало.

Lepitium. То же самое. Малоценные металлы.

Raenium. Его нет на New Earth и первоначально он не нужен. Позже, если Вы не разовьете достаточной шахтно-колонизационной сети, Вам придется туго.

Texon. Он становится нужен позже Raenium'a и постепенно превращается в первейшую необходимость.

Учтите, ресурсы планет небезграничны. Одной планеты Вам хватит более чем надолго, но не навечно.

Системы и планеты.

Я даю информацию только о 3х системах - Amnesty system (здесь New Earth), Phoenix system и Mirach System.

Сокращения: Living - планета пригодна для колонизации; mining - планета пригодна для шахт; Al xx - в какой-то промежуток времени на планете живут инопланетяне (потом их могут и уничтожить), при том Ja, Mo, Ph и Ka указывают на определенную расу; D,E,K,L,R,T - первые буквы полезных ископаемых, имеющихся на планете. Подчеркиванием указаны планеты, а без подчеркивания их спутники (луны).

Amnesty system:

New Earth	living	D,E,K,L	Humans	Hlatoo	-	-	-
Apollo	living	D,E,K,L,R		Nikto	-	-	-
Zeus	-	-	-	Barada	-	E,T	-
Ithaca	-	E,K,R,T	-	Amnesty 1	-	-	-
Odysseus	-	-	-	Venyera	-	-	-
Hyclops	-	-	-	Ranger	-	-	-
Penelope	living	R,T	-	Explorer	-	-	-
Syren	living	-	-	Amnesty 2	-	K,L,R,T	-
Jade	living	D,E,K,L,T	Al Ja, Al Mo	Mariner	-	-	-
Aldrin	-	-	-	Arianne	-	-	-
Russel	living	D,E,R,T	Al Ja	Mir	living	D,E,K,L,R	-
Armstrong	-	-	-	Vostok	living	-	-
Wright	living	-	Al Ja	Amnesty 3	-	-	-
Hartmann	living	-	Al Ja	West	-	-	-
Einstein	-	-	-	East	-	-	-
Hepler	-	K,L,R,T	Al Ja				
Gallilei	-	E,K,T	-				

Phoenix System:

Phoenix 1	mining	-	-	Phoenix 4	-	-	-
Phoenix 2	living	E,K,L,R,T	-	Moon 1	living	D,L,T	Al Ka
Phoenix 3	living	D,E,K,L,R,T	Al Ka	Moon 2	-	-	-
Moon 1	-	-	-	Moon 3	-	-	-
Moon 2	mining, living	-	Al Ka	Moon 4	-	-	-
Phoenix 5	living	R	Al Ph				
Moon 1	living	-	Al Ph				

Mirach System:

Mirach 1	-	-	-	Mirach 3	living	D,E,K,L,R,T	Al Mo
Mirach 2	living	-	-	Moon 1	mining, living	-	Al Mo
Moon 1	-	-	-	Moon 2	-	-	=

Moon 2	-	-	-	Mirach 5	-	-	-
Mirach 4	-	E,L,T	-	Moon 1	living	-	Al Mo
Moon 1	living	D,E,K,L,R,T	Al MO	Moon 2	-	-	-
Moon 2	-	-	-	Moon 3	-	E,L,T	-
Moon 3	-	-	-	Moon 4	living	-	Al Mo
Moon 4	living		Al Mo	Moon 5	-	-	-
Moon 5	-	-	-				

Инопланетяне Aliens

Первые, с кем Вы встретитесь, - Jaanosians. Это миролюбивая раса, в результате контактов с которой Вы получите первые свои вооружения (проекты) и большой транспортный корабль. Их основная база на Jade, для налаживания с ними контакта Вам потребуется послать на Jade свой транспортный корабль и изобрести прибор для коммуникации. Jaanosians вскоре подвергнутся нападению со стороны другой расы - Morgul'ов- и будут уничтожены. На развалинах их базы Вы найдете секрет межгалактического радиопередатчика.

Morguls. Агрессивная нация и Ваш основной враг, который будет периодически нападать на Вашу колонию на New Earth, а позже и на другие колонии. Morguls стремятся к вселенскому господству. Первое нападение состоится через месяц-другой после уничтожения Jaanosians. Ниже я привожу даты следующих 4х нападений на Вашу колонию (могут незначительно варьироваться) : 2928-8-28-XX, 2928-10-16-XX, 2929-5-22-XX, 2929-10-5-XX. Обычно в каждой атаке появляется новая техника, поэтому не забывайте следовать за научно-техническим прогрессом.

Kalls. Торговая раса. От них Вы получите секрет новой техники. Однако позже они образуют военный альянс с Morguls, в рамках которого уничтожат соседнюю расу Phelonians, и потом дружно накинутся на Вас.

Phelonians. Базируется на двух планетах, ресурсы которых полностью исчерпала. За 10.000 тонн Energon'а обеспечат Вас секретом нового оружия. Energon они задолжали Kalls. Но, видимо, так и не расплатились...

Добавлю, что в системе Phoenix Вы обнаружите также потерпевший аварию корабль Morguls, от которого получите вооруженный транспортный корабль, и Explorer I (читайте введение), что также не пройдет для Вас даром.

РАЗДЕЛ 5 (заключительные штрихи)

Военные действия

Перед началом битвы уведите в другие планетные системы все транспортные корабли - иначе их уничтожат. Все силы сгруппируйте в ВВС планеты. Лучше это делать заранее (т.е. держать флот вдали на орбитах и войска сформированными) - у Вас примерно 25 секунд от предупреждения о нападении до самого нападения.

У битвы 2 этапа: Космос и Суша.

Космос. Перед Вами будет прокручиваться красочный диафильм о битве Ваших космокораблей против чужих. Бой, который труднее выиграть, чем наземный. Ваша роль сведена к минимуму: в Строке Вы можете в любой момент нажать Retreat - спастись бегством и оставить все за наземным боем. На экране справа Вы увидите сам бой - стайка зеленых точек (Ваши корабли) против орды красных точек (их корабли).

По окончании боя Вы увидите экран, где вверху обозначены Ваши потери, а внизу - их. Такой же экран будет и после наземного боя.

Суша. Сначала сгруппируйте войска. В одной группировке могут быть машины только одного вида в количестве не более 30 штук. На экране изображены группировки, сформированные и несформированные, менюшками Строки Add <название машины> Вы можете добавить группы, правой кнопкой мыши, подведенной к количествам машин, убавить их число в одной группировке и левой увеличить их число в другой. Когда завершите все перемещения, нажмите в Строке ОК. Только учтите, что нет большого смысла в создании новых группировок, - это убавит количество машин в существующих, а сила группировки определяется количеством машин в ней.

Нажав ОК, Вы увидите слева ряд Ваших машин (зеленые) и справа - надвигающийся на Вас ряд вражеских (красные). Каждая машина - группировка. Группировки понимают 2 приказа: Move (движение) и Attack (атака). В принципе, в простой ситуации Ваши действия следующие: Мышкой кликнуть на группировку, кликнуть на надпись "Attack" слева, курсором мышки, превратившимся в красную мишень, кликнуть на находящуюся напротив группировку врага. Когда проделаете это для всех группировок, можете спокойно наблюдать за исходом боя. Дайте новую команду "Attack", если Ваша группировка разобьет своего противника и застынет без дела. Во время боя, по очереди выбирая сражающиеся группировки, Вы сможете посмотреть количество машин в них и суммарную силу каждой.

Если Вы проиграете битву на New Earth, Ваша миссия будет считаться невыполненной и это будет концом игры.

Основные направления Ваших действий в игре

Изначально перед Вами стоит единственная задача - исследовать все планеты с помощью Satellites и поставить на наиболее выгодных Miner Stations. Заметьте: сначала запустите Satellite с земли, он сгорит, не долетев, и только тогда будут изобретены корабли-носители сателлитов - Satellite Carriers.

Параллельно с осваиванием планет Вы должны постараться увеличить до максимума число шахт на New Earth и поставить побольше Derricks. Деньги добывайте из высоких налогов, максимум оттого, что население терпит (Don't like you - Сигнал об опасности).

Следующий этап - первые шаги в борьбе с Morguls и осваивание массового производства вооружений. Параллельно начинайте колонизацию планет, где есть Detoxin и Energon, а желательно также Raenium и Texon.

Потом - осваивание двух новых систем, новые вооружения, интенсификация борьбы с Morguls.

А дальше разберетесь сами.

Цель игры - изобрести соответствующую технику и долететь до Земли.

Единственное дополнение: игра подчинена сюжету и носит элементы quest'a - не сделав такое-то действие, Вы, например, не получаете новой более мощной техники, в результате чего проигрываете всю игру. Старайтесь не упускать никаких мелочей. Дипломатия в переговорах с инопланетянами: запросить как можно больше в границах разумного.

Желаю Воссоединения с Землей. Удачи!

RISE OF THE TRIAD

Фирма - Apogee Software. Год выпуска - 1995.
Монитор - VGA. Размер - 9,3MB.

Для нормальной жизнедеятельности игре требуется компьютер не ниже, чем 80386DX/40, 8MB RAM, а рекомендуется - 80486DX2/66, 8MB RAM. Однако игра может идти и на 386х машинах с 4MB памяти, если Вы загрузитесь в режиме <emptyboot> - с абсолютно чистой оперативной памятью без менеджеров памяти, без драйверов звуковой карты, русификатора и прочего.

При этом игре не важно, сколько у Вас свободно conventional memory, а сколько extended - ROTT (сокращение от Rise Of The Triad) работает в Protected Mode (“защищенный режим” - дословно), позволяющем брать память в целом, независимо от того, базовая она или расширенная. Кстати, поэтому менеджеры памяти не нужны и могут вызывать сбои.

ROTT поддерживает: Joystick, Mouse, Keyboard, Cyberman, Space Player, Gravis GamePad, предназначенный для игр, звуковые карты Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Sound Blaster AWE32, WaveBlaster, Adlib, Roland, Sound Canvas, Gravis UltraSound, EnSoniq, Sound Scape,Pro audio Spectrum 16, Logitech Soundman 16, Disney/Tandy Sound Sources и любой General MIDI; PC Speaker также предусмотрен.

Первоначально игра появилась в свет как Shareware (коммерческая версия, распространяемая бесплатно в рекламных целях), в которую многие вещи полной версии не включены. Автор рассказывает об игре по Shareware за неимением пока что в продаже полной версии, однако разобраны будут также и все возможности полной в том виде, в каком они были предусмотрены на момент создания Shareware.

Что есть ROTT? DOOM. Виртуальная реальность в духе предыдущих творений Apogee "Wolfstein 3D" & "Blake Stone: Aliens Of Gold". После разрыва Apogee с Ravenloft последний реализовал "Heretic" (прозванный в народе <DOOM III>), но и Apogee не остался в долгу. В ответ появился ROTT, по степени отображения 3D находящийся где-то посередине между "Wolfstein" и "DOOM" (ближе ко второму). Новый дизайн обстановки, молодчики фашистского типа с автоматами в руках. Найти выход на следующий уровень часто гораздо сложнее, чем расправиться с противником.

Множество разных возможностей, особенно, при наличии дома модема. Очень глубоко продумана сетевая игра: одновременно может играть с десяток игроков, причем для каждого можно установить разные правила входа и выхода из игры.

ROTT воздает дань садистским наклонностям игр своей плеяды: фонтанчики крови бьют из противников при попадании в них, вырванные глазницы пролетают невдалеке от Ваших глаз, и т.д.

Интерфейс, как в DOOM, тревожная музыка, разнообразная графика. Много уровней. Это одна из первых игр, где Вы можете стрелять по факелам и они будут разлетаться на кусочки, где на стенах остаются выбоины от пуль.

ДО ЗАПУСКА ROTT:

1) ROTT не любит Microsoft Windows, так как последний забирает слишком много системных ресурсов. ROTT лучше всего запускать напрямую из DOS Prompt, избегая даже Norton Commander (если не хватает памяти).

2) ROTT также не любит EMM386, QEMM, FnordMem и пр. и disk cashes Smartdrive, Speedisk и пр.

БОНУСЫ УРОВНЕЙ ROTT:

По мере прохождения игры Вы набираете очки из расчета совершенных Вами на уровне деяний. Когда Вы заканчиваете уровень, Вам показывается экран с Вашим счетом, указанием законченного эпизода и уровня, Ваше оставшееся здоровье и заработанные Бонусы (дополнительные премиальные очки). Привожу их список.

- Supercharge Bonus - Вы заполучили все powerups на уровне.
- Adrenaline Bonus - Вы убили 100% врагов на уровне. (Приз за адреналин в крови).
- Bleeder Bonus - Вы использовали все лечащие предметы на уровне. (Приз кровоточащему).
- Skin Of Teeth Bonus - Вы закончили уровень со всего лишь одной единицей здоровья. (Приз Кожа зубов).
- Republican Bonus 1 - Вы собрали все ракеты на уровне. (1 республиканский приз).
- Republican Bonus 2 - Вы разрушили все заводы на уровне. (2 республиканский приз).
- Democratic Bonus 1 - Вы ни разу не использовали пистолет. (1 демократический приз).
- Democratic Bonus 2 - Вы собрали все shroom'ы и миски с едой на уровне. (1 демократический приз).
- Ground Zero Bonus - Вы были сражены своей собственной ракетой. (Приз Лицом в песок).
- Bull in China Shop Bonus - Вы очистили уровень от малейших признаков жизни. (Приз Бык в китайском магазинчике).
- Curiosity Bonus - Нажали на каждую кнопку, толкнули каждую скрытую дверь-стену, каждый сдвижной столб, исследовали все районы. (Приз за любопытство).
- Bonus Bonus - Вы смогли за один раз заполучить все вышеперечисленные бонусы. (Приз призов).

Следующие 2 бонуса добавляются при досрочном окончании игры.

- Genocide Bonus - Вы умудрились перебить всех противников одного типа и только их. (Приз геноцида).
- DIP Bonus - Вы собрали все три developer balls (только в зарегистрированной версии). (Приз ДИП).

МЕНЮ УПРАВЛЕНИЯ И ВСЕ, ЧТО С НИМ СВЯЗАНО.

После небольшой заставки, не отягощенной предысторией, Вы попадаете в Основное Меню. Выбор производится курсорными клавишами и закрепляется нажатием ENTER, для возврата из подменю в основное применяется клавиша ESC.

NEW GAME	Новая игра
COMM-BAT GAME	Поединок
RESTORE GAME	Загрузить игру
SAVE GAME	Сохранить игру
OPTIONS	Опции
ORDERING INFO	Как зарегистрироваться...
VIEW SCORES	Таблица почета
BACK TO DEMO	Еще раз посмотреть демо
QUIT	Выход

1. Начнем с NEW GAME. После выбора этого пункта появляется новое меню, которое выглядит следующим образом:

Choose Player	Выберите игрока
TARADINO CASSATT	Тарадино Кассатт
THI BARRETT	Ти Барретт
DOUG WENDT	Дуг Уэндт
LORELEI NI	Лорелей Ни
IAN PAUL FREELEY	Ян Пол Фрилей

К сожалению, в Shareware версии программы придется довольствоваться только одним TARADINO CASSATT'ом. После того, как Вы с помощью курсорных клавиш выбрали героя, нажимайте ENTER. Перед Вами новое меню, определяющее уровни игры (в порядке возрастания сложности):

Choose Difficulty	Выберите сложность игры
I AM A CHEW TOY	Я детская игрушка
WILL OF IRON. KNESS OF JELL-O	Железная воля. Дрожащие колени...
I'M IN MY ELEMENT: LEAD	Я в своей стихии: лидер
TWO WORDS: REAPER MAN.	Всего два слова: Человек-жнец

Итак, Вы попадаете в саму игру, а именно в Эпизод 1, Зона 1 (Episode 1 Area 1). Перед Вами появляется вид "Глазами играющего". Игровой экран выглядит следующим образом:

1	2	3	4	5
6	7		8	

1 - Показывает Ваши текущие очки.
2 - Показывает Ваше время, уже ушедшее на прохождение уровня.
3 - Показывает наличие у Вас ключей, служащих для открывания особых дверей. Показывает наличие временно действующих щитов, противогазов и еще много чего. По мере прекращения действия их изображение спускается вниз, пока совсем не исчезнет.
4 - Показывает, за какого героя Вы играете.
5 - Показывает количество попыток или жизней (в начале игры Вам дается 3 попытки).
6 - Показывает Вашу жизнь (каждое попадание по Вам уменьшает Вашу жизнь).
7 - Показывает, какое оружие Вы используете в данный момент.
8 - Показывает количество остающихся патронов, если у Вас в руках базука или нечто ей подобное.

Дальше остается только играть.

2. COMM-BAT GAME. Меню управления.

Здесь Вы можете сыграть по модему или по сети. При выборе Comm-Bat появляется текст:

"Поединок разработан для модемной или сетевой игры. Режим одного игрока подготовлен для изучения. Режим коллекторного сражения доставит играющему премного удовольствия."

Comm-Bat можно играть и одному. В таком случае Вы можете выступать в роли разведчика уровней, собирателя "триад" и иногда встречаться с противником. Играть в ROTT в его нормальном виде гораздо интереснее. Другое дело - Поединок по модему или сети.

Когда Вы играете в Com-Bat среде не в одиночку, а по модему или сети, учтите, что один игрок является "хозяином", определяющим, какой уровень будет сыгран, как долго продлится поединок, и т.д. В модемных битвах хозяин тот, кто звонит. В сетевых играх хозяином становится первый из тех, кого найдет сервер. Все не-хозяева называются "клиентами".

Чтобы начать поединок в качестве клиента, надо:

-подсоединить модем, серийный шнур или сеть через setup;

-назвать свое кодовое имя (если хотите все время использовать это имя, используйте опцию default в setup);

-выбрать игрока(ов), с которым желаете сражаться, и цвет его униформы (если играете командой, учтите, что у всех в команде должен быть один и тот же цвет).

После этого ждите хозяина, чтобы он установил все опции. Когда он закончит, Вы увидите экран с указанием всех произведенных им действий.

Если захотите выйти из игры в середине, нажмите ESC. При этом остальные игроки продолжат игру.

Чтобы начать поединок в качестве хозяина, надо:

-подсоединить модем, серийный шнур или сеть через setup;

-выбрать Com-Bat из меню и в нем один из 9 режимов, о которых рассказано ниже;

-установить (при желании) опции поединка (счет-предел, время и прочее);

-выбрать между "Play Game" (модем) и "Play Team Game"(сеть).

Далее следуют выбор Командной формы, Уровня, где развернется баталия, Кодового имени для хозяина (можно сохранить его через default в setup), Персонажа.

Перед началом игры Вы увидите экран с Вашими установками в игре (нажмите любую клавишу, когда прочитаете).

Если захотите выйти из игры в середине, нажмите ESC.

...Прочтя предупреждение, нажимайте "ENTER" и попадайте в меню, где, если у Вас Shareware, можете выбрать только 2 из 9 режимов игры (Normal и Scavenger). Итак, режимы:

1) NORMAL - Единственный режим, где Вы не будете чувствовать себя канатоходцем, зависшем над пропастью без каната. Здесь только Вы и Ваши товарищи, стреляющие друг в друга и в Вас до посинения и помертвения. Настреляйтесь в волю!

2) SCORE MODE - Режим, где важны очки. Близок к предыдущему. Чем сложнее произведенное убийство, тем больше очков Вы получаете. Представляю на Ваше рассмотрение ценник:

1 очко - за врага, убитого ракетным оружием на земле;
2 очка - за врага, убитого пулевым оружием на земле;
2 очка - за врага, убитого ракетой в воздухе;
3 очка - за врага, убитого пулей в воздухе;
4 очка - забить кого-нибудь до смерти (например, встать на голову несчастного).

3) COLLECTOR - Коллекторный (собирательный) режим. Задача - собрать больше "триад", чем Ваши оппоненты. Оружие отсутствует. Учитывая, что большинство "триад" парят в 5-6 метрах над землей, это не так-то просто. Но, как говорят, без труда...

4) SCAVENGER - Режим мусорщика. Collector с оружием. Можете устроить сафари на своих оппонентов, пока они лазают за "триадами".

5) HUNTER - Один из игроков - "жертва". Он не вооружен, и кто-то, кто "охотник", должен найти бедолагу и - убить. Игра на время, по истечении которого, если жертва не убита, роли меняются. Выигрывает игру в итоге тот, у кого больше всего очков (трофеев).

6) TAG - Режим петли. Один из игроков обозначен как "оно". Он не отражается в верхнем левом углу экрана, как остальные. "Оно" должно найти другого игрока и, подбежав к нему, нажать пробел (если не переопределено в default), что будет означать, что "Оно запетлило" одного. Оба получают по 1му очку и принимаются ловить остальных. Победил тот, у кого меньше всего очков. Игра похожа на "салочки". В командном режиме (деление на команды), к счастью, в нее играть нельзя.

7) ELUDER - значит "ускользающий". Вы должны преследовать блуждающих по уровню "Eluders", выглядящих подобно маленьким черным "Триадам" в режиме Collector. Ваша задача - поймать их, пробегая через них и нажимая пробел. Выигрыш определяется по очкам, очки зависят от количества пойманных "ускользающих".

8) DELUDER - значит "ищущий". Подобен предыдущему, с той только разницей, что "ускользающих" требуется не ловить, а уничтожать.

9) CAPTURE THE TRIAD - Исключительно командная игра (если играют двое, то это 2 команды). Каждая команда получает "триаду", которую должна защищать. Противник должен забрать "триаду" с Вашей базы и переместить ее на свою.

Опции Com-Bat Игры.

1) Gravity. Гравитация (земное притяжение) может быть Low (низкая), Normal (нормальная) или High (сильная). При низкой гравитации создается ощущение, что Вы парите, и предметам требуется время, чтобы долететь до земли. При сильной гравитации предметы падают, как камни, и возникают трудности с дальностью прыжков.

2) Speed. Скорость может быть Normal или Fast (быстрой). При установке Fast игроки передвигаются с высокой скоростью так, что становится трудно контролировать перемещение.

3) Ammo Per Weapon - Патронов на единицу оружия. Режимы: One (один выстрел), Normal, Gunfinity (бесконечность). При One Вы можете произвести только один выстрел, после чего оружие сменяется. В нормальном режиме у Вас обычное количество патронов. При последнем режиме запасы патронов неистощимы; в этом режиме игрок может засесть в углу и безостановочно поливать округу огнем так, что его никто не сможет оттуда выкурить.

4) Hit Points - Сколько раз в Вас надо попасть, чтоб Вы наконец умерли. Диапазон - от 1 (с первого попадания) до 4000 (целесообразен лишь при режимах

Gunfinity или God Mode). Вы можете произвести данные установки как для всех сразу, так и для каждого персонажа в отдельности (опция "By Character").

5) Radical Options. Эти опции радикально изменяют игру. Контролируют возрождение объектов и их мощь.

• Spawn Dangers - Контролирует, будете ли Вы использовать такие вещи, как firejets, boulders, spinblades и пр.
• Spawn Weapons - Если Вы смелы, можете играть без восполнения здоровья.
• Spawn Mines - Если включить эту опцию, то предметов, восполняющих здоровье, на уровне станет выше крыши.
• Respawn Items - Хотите ли Вы, чтобы предметы, подобные vests, вновь возникали в пределах уровня после использования?
• Weapon Persistance - Обычно, когда Вы поднимаете оружие, на его месте ничего не остается. Хотите, чтоб оставалось? Однако Вы не сможете его выкинуть (осуществляется нажатием Del).
• Random Weapons - То же самое, что и предыдущий, но оружие каждый раз будет появляться новое.
• Friendly Fire - Если опция включена, то, убивая по ошибке своих товарищей по команде, Вы теряете очки. Хотите не терять?

6) Light Levels. Есть 6 типов освещенности экрана:

• Dark - Экран погружен во тьму.
• Normal - Освещенность, предусмотренная игрой.
• Bright - Экран залит светом.
• Fog - Все в тумане.
• Periodic - Светлый, но все время пульсирует.
• Lightning - Освещение молниями.

7) Point Goal. Вы можете выбрать количество очков, которое надо набрать для победы. Это: 1, 5, 11, 21, 50, 100, Random (выбор остается за компьютером), Random Blind (как и предыдущий, но Вы не знаете, до какого предела идет игра) и Infinite (предел отсутствует). При Random Blind нельзя посмотреть, кто сколько набрал очков, с помощью TAB.

8) Danger Damage. Вы можете контролировать, какие разрушения терпят различные каверзы, встречающиеся Вам на уровне, когда Вы по ним стреляете. Три степени: Low, Normal и Kill(сразу мертв).

9) Time Limit. Вы можете выбрать, как долго будет длиться игра: 1(минута), 2, 5, 10, 21, 30, 99 и None.

Есть некоторые особенные черты, которые недоступны Вам, если Вы играете один,:

1) RemoteRidicule. Вы можете нажимать F1-F10, и на компьютерах Ваших приятелей при наличии звуковых карт будет раздаваться определенный набор звуков. Например, находясь за спиной кого-то, кто Вас не видит, можно крикнуть ему: "Позади Тебя!".

2) Live RemoteRidicule. Если у Вас есть Sound Blaster или совместимый, Вы можете нажать F12 и говорить с другими игроками в живую через микрофон (если есть). При этом надо держать F12 все то время, пока говорите. Впрочем, с этой опцией связано много всяких внутритехнических сложностей, могущих привести к зависанию игры (сразу).

3) Messages - Можно передавать текстовые послания. Если хотите отправить сообщение, нажмите клавишу "T", отпечатайте сообщение и нажмите ввод. Если Вы хотите связаться с кем-то определенным, нажмите "Z", наберите сообщение, нажмите ввод, а потом выберите из появившегося списка имен, кому предназначается сообщение.

4) Macros - Если Вы желаете посылать послания, но не желаете каждый раз печатать одно и то же, Вы можете записать Макро. Задаются в setup'е. Потом во время игры Вы нажимаете "T" или "Z" и Alt-x, где x - номер от 1 до 0, соответствующий набранному заранее сообщению.

5) Viewing - В командном режиме Вы можете нажать клавишу "9", чтобы "посмотреть на мир" глазами товарищей по команде.

Если Вы играете один, Вы можете нажать F5 для изменения уровня детализации и F7 для запрещения/разрешения посланий. В Comm-Bat режиме эти опции доступны, но с Shift'ом.

При начале Comm-Bat игры Вы после предупреждения о необходимости модема или сети попадаете в Меню Сражений.

PLAY GAME	Начать игру
PLAY TEAM GAME	Начать "командную" игру
COMM-BAT OPTIONS	Опции для Поединка

Замечание: "PLAY TEAM GAME" доступен только в сети.

Play Game. Вы выбираете 1 из 8 уровней, в котором Вы хотите играть. Выбрали? - новое меню: Enter CodeName (Введите кодовое имя, не больше 8 букв). Далее выберите игрока (TARADINO CASSATT, THI BARRETT, DOUG WENDT, LORELEI NI, IAN PAUL FREELEY). После выбора игрока Вы попадаете в меню: Uniform Color (Цвет униформы). После выбора униформы игрока начинается игра.

3. RESTORE GAME

Этот пункт Основного Меню предоставляет возможность загрузить Ваши сохраненные игры. Возможно до 12 сохранений. Вы выбираете нужную игру с помощью курсорных клавиш и нажимаете ввод. По мере перемещения по списку игр в окне слева отображается картинка, которую видели Ваши глаза в момент сохранения. При загрузке игры этот вид вырастает до размеров экрана.

4. SAVE GAME

Этот пункт Основного Меню предоставляет возможность записать (сохранить) Вашу игру.

5. OPTIONS

Прежде чем начать играть, советую зайти в это меню - возможно, Вы захотите что-либо изменить. Меню "OPTIONS" содержит подменю:

CONTROLS	Управление
USER OPTIONS	Определяемые пользователем опции
MUSIC VOLUME	Громкость музыки
SOUND FX VOLUME	Громкость звуковых эффектов

Это заголовки 4х других меню.

CONTROLS:

Mouse Enabled - Использовать мышку при игре
Joystick Enabled - Использовать джойстик (*1)
Use Joystick Port 2 - Использовать джойстик на 2 порту
Gamepad Enabled - Использовать Gamepad
Spaceball Enabled - Использовать Spaceball
Cyberman Enabled - Использовать Cyberman
Adjust Threshold - Установка Порога чувствительности джойстика (*2)
Mouse Sensitivity - Чувствительность мышки (*3)
Customize Controls - Кастомизировать управление (*4)

(*1) После выбора данного меню Вас попросят установить ручку джойстика в верхний правый угол и нажать клавишу 0, затем Вас попросят установить ручку джойстика в нижний левый угол и нажать клавишу 1, после чего Вы сможете использовать джойстик во время игры.

(*2) Здесь Вы сможете установить уровень "Порога": SMALL - маленький; LARGE - огромный.

(*3) В этом меню Вам предоставляется возможность выбора Чувствительности Мышки: SLOW - слабая, FAST - острая.

(*4) Данное меню позволит Вам Задать Управление (например, для клавиатуры Вы сможете задать клавиши управления героем, т.е. какая клавиша за что отвечает). Итак, данное меню:

Customize Keyboard - Назначить клавиши управления для клавиатуры
Customize Mouse - Назначить клавиши управления для мышки
Customize Joystick - Назначить клавиши управления для джойстика

USER OPTIONS:

Auto Detail Adjust - Автодетализация игрового пространства.
Double-Click Open - Двойное нажатие мышки открывает двери.
Light Diminishing - Регулировка освещенности.
Floor and Ceiling - Отделка, выделение этажей и потолков.
Menu Flip Speed - Скорость вывода на экран графики.
Detail Levels - Уровень детализации игрового пространства. Для медленных компьютеров имеет смысл его уменьшить, иначе игра будет тормозить.
Violence Level - Степень "кровожадности" лабиринтов. Этот пункт меню содержит в себе подменю:

SET VIOLENCE LEVEL - Установить "кровожадность" лабиринтов, (None - нет, Some - немного, A lot - лужи крови, Excessive - кровавые озера).

ENTER PASSWORD - Ввести пароль, если Вы вводите пароль, то никто кроме Вас не сможет установить уровень "кровожадности" лабиринтов.

MUSIC VOLUME:

Здесь Вы можете установить громкость музыки: Low - Низкий, High - Высокий

SOUND FX VOLUME:
Здесь Вы можете установить уровень громкости звуков, выстрелов, криков: Low - Низкий, High - Высокий.

6. ORDERING INFO
Дополнительная информация о том, что Вам надо сделать, чтобы зарегистрироваться и стать законным пользователем. Не для России.

7. VIEW SCORES
Посмотреть таблицу почета.

8. BACK TO DEMO
Еще раз, если одного раза мало, прокрутить демонстрашку.

9. QUIT
Выход из игры в DOS.

Как пользоваться программой SETUP.

Если Вы играете по модему, сети или через кабель, Вам не обойтись без Setup'a. Кроме того, Setup позволит Вам применить альтернативные уровни, графику и звук (если они у Вас есть). Setup содержит массу всяких разных опций. О них-то речь у нас первым делом и пойдет.

1) MODEM GAME. Установка параметров для игры по модему.

- Quick Dial Default Number - Опция позволяет набрать телефонный номер Вашего напарника, соединившись с ним без каких-либо дополнительных запросов и действий с Вашей стороны. Default-напарник может быть только один.
- Number List - Вызов экрана с перечнем телефонов Ваших оппонентов по ROTT'у. Движение по перечню - курсорные клавиши. Нажмите "E", если захотите отредактировать параметры. Нажатие Пробела около указания оппонента сделает его default'ом (смотрите предыдущий пункт). Чтобы позвонить по выбранному телефону, достаточно нажать ввод.
- Manual Deal - Ввести телефонный номер, не отраженный в предыдущем пункте.
- Wait For Call - Перевести модем в режим ответа на звонок, чтобы ваш друг мог Вам позвонить и начать игру.
- Change Modem Setup - Поменять выбранный тип модема.
- Change Dial Out Prefix - Для междугородних связей.

2) NETWORK GAME. ROTT по IPX/SPX сети. Учтите, сначала надо подключиться к сети, а после уже вызывать эту опцию. Здесь только 2 опции, где Вы обговариваете, запускаетесь Вы через сервер или как клиент. Для сетевой игры должен быть один компьютер-сервер, на котором играть нельзя. В этой опции надо также указать, сколько человек намерено играть. В режиме "Client" игра сама будет искать сервер.

3) SERIAL GAME. Игра через серийный (нуль-модемный) кабель. Перед вхождением в эту опцию удостоверьтесь, что кабель подключен (через com-порт). Не забывайте, что оба игрока должны установить на портах одинаковую скорость, иначе игра будет идти некорректно.

4) SETUP COM PORT.

- Select COM port - Сообщите ROTT'у, через какой порт Вы подключились.
- Select IRQ - Вы можете изменить автоматически устанавливаемые IRQ позиции для Вашего порта, что может привести к откровенно плачевным последствиям. Беритесь за это лишь в случае крайней необходимости и при отличном знании компьютера.
- Select UART - Можно изменить COM I/O порт, используемый компьютером для коммуникации. Тоже опасная штука.
- Select Port Speed - Выбор скорости для порта.
- Select PULSE/TONE - Здесь Вы можете сказать ROTT'у, какой телефон Вы используете - pulse или tone. Если первый, может потребоваться внести изменения.

5) USE MODIFIED STUFF. Здесь Вы можете позволить ROTT'у работать с различными альтернативными уровнями, звуковыми эффектами и графикой.

Если они не в ROTT директории, Вы можете указать путь к ним через "Change Alternate Directories".

"Choose Alternate Game Levels" - Назначить файлы, содержащие альтернативные уровни для игры. Эти уровни Вы можете, в принципе, заказывать в Apogee в центнерами. Выбрав эту опцию, Вы увидите список файлов с содержащимися в них уровнями. Используя курсорные клавиши, Вы выберете нужный и нажмете пробел; около выбранного появится буква А. Правда, чтобы сыграть этот уровень, Вам придется запустить ROTT через опцию "Run ROTT". И так каждый раз.

Звук и графика выбираются точно таким же манером.

6) CHANGE CODENAME. Когда Вы играете в много-игроковом режиме, Вы можете ввести имя, по которому будете идентифицироваться.

7) MODIFY MACROS. В Comm-Bat режиме Вы можете посылать заранее напечатанные сообщения своим оппонентам вместо того, чтобы каждый раз печатать одно и то же заново. Устанавливаете Вы их здесь. Используйте курсорные клавиши, чтобы выйти на Макро, которое хотите отредактировать, нажмите ввод. Можете печатать.

8) CONFIGURE SOUNDS. Здесь Вы можете установить свою звуковую карту на музыку и звуковые эффекты. Можно порегулировать громкость музыки и звуков.

9) RUN ROTT. Запуск RISE OF THE TRIAD через Setup.

ПАРАМЕТРЫ КОМАНДНОЙ СТРОКИ ЗАПУСКА ROTT.

Есть несколько параметров, которые Вы можете дописывать к командной строке ROTT для изменения игры. Некоторые из этих параметров позволят увеличить скорость прохождения игры на более медленных компьютерах.

Как ввести параметр? Чтобы, например, запустить игру с параметром "NoSound", надо написать в командной строке ROTT NOSOUND.

Вы можете использовать больше, чем один параметр. Указывайте параметры через пробел.

Setup запускает ROTT без учета каких бы то ни было параметров.

Далее - список параметров с расшифровками.

• NoSound - Игра без звука.
• NoJoys - Игра без использования джойстика. Используется, когда игра докладывает о наличии джойстика при его реальном отсутствии.
• NoMouse - Вырубить мышку.
• Spaceball - Включается поиск курсорного клавиатурного шарика.
• Cyberman - Включается поиск контроллера Cyberman.
• Silly - Когда Вы играете ROTT, во время загрузки экрана высвечивается название уровня. При использовании этого параметра название уровня будет заменяться на какое-нибудь глупое высказывание.
• File - Название файла, дополняемого к ROTT. Здесь не надо писать слово File, надо сразу указать название файла. Таким методом можно добавить за раз не более 3х файлов.
• SoundSetup - Заставить ROTT проверить звуковую карту.
• Ver - Будет указана версия ROTT, в которую Вы играете.
• Slowdeath - Когда Вы умираете в ROTT, этот параметр позволяет Вам рассмотреть свою смерть в замедленном показе.
• NoWait - Миновать все заставки и сразу перейти к Основному Меню.
• Now - Автоматически миновать все заставки и запуститься с первого уровня со default характером и default сложностью.
• Pause - При первом запуске игры это включит игру на паузе.
• Master - Установить Хозяина. Хозяином может быть и тот, кто первым подключится. Создатели игры советуют обходиться без этого параметра.
• Mono - Для обеспечения поддержки монохромного монитора.
• Mapstats - Включение данного параметра будет выводить всю статистику карт •Количество стен, дверей и пр.) в файл Mapinfo.txt.
• Tilestats - В тот же файл будет открыт вывод статистики по объектам (персонажи, заводы и т.д.).

Последние два параметра использовали сами разработчики игры, чтобы проверять, не перегрузили ли они уровни препятствиями.

ПАРОЛИ

ROTT предусматривает облегчающие прохождение игры пароли. Для их активации требуется во время игры набрать слово "DIPSTICK", а затем одну из нижеуказанных команд.

"CHOJIN" - Дает Вам бесконечное количество патронов, когда стреляете из ракетного оружия, Бессмертие.
"GOTO" - Возможность выбора перехода на любой из 10 уровней
"SIXTOYS" - Дает Вам пули, все 4 ключа, полную жизнь
"TOOSAD" - Режим "Бога"
"FLYBOY" - Режим "Меркурия" (Вы можете летать)
"GOOBERS" - Рестарт с 1лабиринта, 1эпизода
"WHACK" - Забирает 10% жизни (только если "CHOJIN" отключен)
"SPEED" - Включить/Выключить режим "бега"
"PANIC" - Вы теряете все свое оружие и возвращаетесь в нормальный режим
"GOGATES" - Моментальный выход в ДОС

"GOARCH" - Пропуск текущего лабиринта
"GOTA386" - Уменьшить детализацию(для машин с 386процессором)
"GOTA486" - Увеличить детализацию(для машин с 486процессором)
"SHOOTME" - Дает Вам пули
"LUNGDUNG" - Предоставляет в Ваше распоряжение газовую маску
"HUNTPACK" - Дает Вам ракетницу с 5 зарядами, кучу пуль, 4 люча и 100% жизни
"86ME" - Убивает Вас
"REEN" - Рестарт без потери жизни
"JOHNWOO" - Дает Вам 2 пистолета
"VANILLA" - Дает Вам базуку с бесконечным числом патронов
"HOTTIMES" - Дает Вам ракетницу с бесконечным числом патронов
"BOOZE" - Супер базука с бесконечным числом патронов
"FIREBOMB" - Огненные бомбы с бесконечным числом патронов
"RIDE" - Включает режим "Камеры" для ракет. Когда Вы стреляете ракетой, вид, открывающийся перед Вами, будет с боеголовки ракеты, пока она не попадет в цель.
"RECORD" - Включает запись демонстрации
"STOP" - Останавливает запись
"PLAY" - Проигрывает запись
"LONDON" - Включить эффект тумана
"NODNOL" - Выключить эффект тумана
"BADTRIP" - Режим пьяного
"BOING" - Эластичный режим (нет трения и Вы отскакиваете)
"PLUGEM" или "PLUGME" - Дать пулемет MP40
"BONES" - Дать оружие "Огненная стена"
"SEEYA" - Печать сообщения "Рука судьбы". То же, что и режим бога. Этот режим восстанавливает Ваше ракетное оружие и дает неограниченный боезапас.
"DIMON" - Включить ...
"DIMOFF" - Выключить ...
"SHINEON" - Включить ...
"SHINEOFF" - Выключить ...
"BURNME" - Дать асбестовую броню
"WHERE" - Координаты "IDMYPOS"
"\GW1" - Оружие 1
"\GW2" - Оружие 2
"\GW3" - Оружие 3
"\GW4" - Оружие 4
"\GW5" - Оружие 5
"\GW6" - Оружие 6
"\GW7" - Оружие 7
"\GW8" - Оружие 8
"\FUN" - Стоп игра. Выход - нажать ESC

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

1) Основное Управление.

Курсорные клавиши (стрелки) - движение вперед и назад (шагом), повороты влево и вправо.
Ctrl - Открыть огонь.
Alt+стрелка влево - Сделать шаг влево.
Alt+стрелка вправо - Сделать шаг вправо.
Shift+курсорные клавиши - Бег вперед или назад, быстрое вращение на месте.
Пробел - Открывать двери, использовать некоторые предметы.
Цифры 1 - 4 - Менять оружие. Вы располагаете только тем оружием, которое подобрали. Если на какой-то из цифр оружия нет, то при нажатии этой цифры ничего не происходит. К слову, в ROTT введено интересное новшество - стрельба сразу из двух пистолетов (цифра 2).
Enter (ввод) - Менять оружие по порядку, не прибегая к цифрам.
Backspace - Повернуться на 180 градусов.
Delete - Выбросить выбранное на данный момент оружие.
"-" или "+" - Уменьшить или увеличить размер экрана с игровым полем.
PgDn/PgUp - Посмотреть вверх/вниз.
Home/End - Нацелиться вверх/вниз. Все это - весьма интересные новшества по сравнению с другими виртуальными играми.
"/" - Регулировка громкости звуковых эффектов.
"<"/">" - Регулировка громкости музыки.
Tab - Вызвать Карту уровня.

2) Карта уровня.
Курсорные клавиши - Скролирование карты.
PgUp - Уменьшить карту.
PgDn - Увеличить карту.
Tab - Вернуться к игре.

На карте высвечиваются лишь пройденные участки, все остальное скрыто черным цветом. Карта изображается как вид сверху на реальный "ландшафт" уровня. Вы обозначены на карте короткой жирной желтой стрелкой.

К сожалению, в ROTT нельзя, как в "DOOM", двигаться по уровню в масштабе карты. Вероятно, отсутствие данной возможности обусловлено более высокой ярусной сложностью уровней.

3) Горячие клавиши.
F1 - Вызвать экран помощи по клавишам управления.
F2 - Сохранить игру.
F3 - Загрузить сохраненную игру.
F4 - Войти в Меню Controls/Music/Sound.
F5 - Изменить уровень детализации.
F6 - Быстрое сохранение. Игра сохраняется поверх последней сохраненной игры.
F7 - Разрешение/запрещение выдачи посланий.
F8 - Закончить игру.
F9 - Быстрая загрузка. Загружается игра, которая была сохранена последней. Когда Вас будут убивать, компьютер будет запрашивать разрешения на Quick Load, что означает то же самое.
F10 - Выйти в DOS.
F11 - Коррекция освещенности экрана, 7 степеней.

4) Comm-Bat.
F1-F10 - Звуки и музыка из области RemoteRedicule (рассказано ранее).
F12 - Живые RemoteRedicule (через микрофон).
T - Написать сообщение для всех.
Z - Отправить сообщение для конкретного лица.
Tab - Killcount дисплей (обращение к дисплею счета потерь).

ПРЕДМЕТЫ НА УРОВНЯХ

Ограничусь их классификацией без перечисления:

1 группа предметов - восполняющие здоровье, например, "завтрак мартышки", "каша священника" и т.д. в таком духе;

2 группа предметов - оружие, умещается на цифрах 1-4;

3 группа предметов - триады, висящие в воздухе и валяющиеся на земле, которые надо собирать, если хотите заработать побольше очков;

4 группа предметов - ключи, открывающие специально закодированные двери. Если дверь закодирована, то при попытке открыть ее вверху высвечивается сообщение о необходимости ключа для того, чтобы ее открыть;

5 группа предметов - все остальное; предоставляю Вам самим разведать, что это будет.

"ДЕТАЛИ ИНТЕРЬЕРА"

1. Как и во всех виртуальных играх класса "DOOM", в ROTT присутствуют потайные ходы. Это могут быть отодвигающиеся стены и столбы, иногда выделяющиеся среди общего рельефа стен, иногда не очень. Чтобы их обнаружить, надо простукивать все подозрительные, а если есть время и терпение, то и не подозрительные стены, используя клавишу пробел (Space) или двойной щелчок правой кнопки мыши.

За потайными дверями-стенами могут находиться пищевые продукты и оружие, триады и солдаты противника, сии сокровища охраняющие. Так что будьте начеку.

2. Некоторые проходы загорожены горшками с цветами, вазами почти в человеческий рост, флагами и прочими аксессуарами. Беспощадно расстреливайте их - и сможете пройти.

3. Розоватого цвета пятна около стен и металлических конструкций являются катапультами, возносящими Вас на эти стены.

4. Рубильники и кнопки на стенах служат для дезактивации препятствий, открытия дверей и т.д. Часто выпускают на свободу спрятанные вражеские силы. Открывшиеся проходы отображаются на карте лишь после того, как Вы их обнаружите. Не всегда опущенный вниз рубильник дает положительный эффект и обычно его нельзя повернуть обратно, поэтому перед подобными действиями лучше сохраняйтесь.

Это основное.

ПРОТИВНИК

Вам противостоят солдаты всяческих родов войск. Они предпочитают атаковать из укрытий, с металлоконструкций и возвышений и т.д. Могут залегать (выглядят при этом, как плоские серые колобки) и неожиданно вскакивать перед Вашим носом. Однако стреляют не очень точно.

Если солдат падает на колени с поднятыми вверх руками, моля о пощаде, значит, Вам предоставляется возможность забить его ногами.

Больше мне добавить нечего, могу лишь пожелать успехов. Счастливого гниения! (rot - означает гнить).

SIMCITY 2000

Фирма - Maxis. Год выпуска - 1993.
Монитор - SVGA. Размер - 6,5MB.

Для успешной игры в SimCity 2000 Вам потребуется мышь и 4 Mb оперативной памяти. Игра не терпит менеджеров памяти класса EMM386 и QEMM и при их параллельном использовании может вести себя некорректно или зависать. На диске, где установлена игра, должно быть также не менее 300 килобайт свободного места, в противном случае могут отключиться газеты.

Кроме базовой версии SimCity 2000, существуют также лазерная версия (не для PC) и расширенная версия на 15MB, включающая около сорока экземпляров городов плюс пару новых возможностей. Наш рассказ пойдет только по базовой версии.

SimCity 2000 - симулятор города, что видно из названия. Вы - градостроитель и мэр (пожизненно). На пустынной равнине, местами покрытой лесом и холмами, Вы строите город будущего.

SimCity 2000 появился в самом конце 1993 года и, являясь единственным в своем роде, покорил весь мир, объединив людей самых разных игровых пристрастий.

НАЧАЛО ИГРЫ

После загрузки Вы попадаете в меню из 5 пунктов.

1. Load Saved City - Загрузить сохраненный город (игру).

Создатели игры предлагают дополнительно несколько вариантов городов, бразды правления в которых Вы можете при желании подхватить. Расширение сохраненных игр-файлов - .sc2.

2. Start New Game - Начать новую игру.

Перед Вами появится экран, на котором Вам предложат выбрать:
а) название города, изначально New City;
б) уровень сложности:
Easy - легкий, Вы начинаете игру с 20000$ в казне города;
Medium - средний, у Вас 10000$;
Hard - сложный, у Вас те же 10000$, но полученных по госзайму у населения. По госзайму ежегодно Вы вынуждены выплачивать проценты.
в) стартовый год: 1900-1950-2000-2050. Чем позже Вы начнете, тем солиднее разовьются к тому времени Ваши города-конкуренты.

После произведения всех установок перед Вами появится свежий выпуск газеты с центральным заголовком "New City Founded" - "Основан Новый Город". В конце обзора приведен текст статьи.

Далее - стройте.

3. Edit New Map - Отредактировать карту местности, где будет Ваш город. Справа появится вертикальный экран, сверху вниз он выглядит так:

Coast - добавляется море и морское побережье. Городов-конкурентов вместо 4х становится 3.

River - от этой клавиши зависит наличие в городе реки. Река рекомендуется.

Следующие 3 диаграммы отвечают за обилие на карте лесов, холмов и озер.

Make - когда все вышеозначенные установки выполнены, нажмите Make для претворения их в жизнь. Игра использует генератор случайных значений, поэтому, нажимая Make по несколько раз при неизменных установках, Вы каждый раз будете иметь новую карту.

Следующие 2 менюшки - насыпать/убрать холмы.

Следующие 2 - нечто типа ластика, плато вычищается от холмов, лесов и озер.

Следующие 2 - поднять/опустить общий уровень воды на плато.

Следующие 2 - создание водоемов.

Следующие 2 - создание холмов.

Следующие 6 менюшек я опишу позже, т.к. они присутствуют в игре.

Done - карта закончена, приступаем к игре (смотри Start New City).

4. Load Scenario - Загрузить сценарий.

Вместо того, чтобы начинать игру с азов строительства, Вы можете взять уже развитый город с определенной задачей развития. Всего сценариев предлагается 5. Рассчитаны на "продвинутых пользователей".

Сценарий 1. Дульсвилль. 1910 год, 20000$. 20й век в самом начале, и люди скучают в столь незначительной по размерам деревушке, какой является Дульсвилль. Постройте город, чтобы увеличить сбор налогов, и постройте зоны развлечений на собранные средства.

Задача: Через 10 лет население должно составить 20000 человек, а казна - 5000$ без учета заемных средств.

Сценарий 2. Чарлстон. 1989 год, 20000$. Прибрежный город, подвергающийся сначала наводнению, а потом серии пожаров, вызванных ураганом. Перетрясите то, что останется от города, и перестройте его - так советуется в игре.

Задача: 5 лет, 45000 человек.

Сценарий 3. Голливуд. 2001 год, 20000$. Во глубине снимающих второсортные фильмы киностудий электрический шторм трансформирует металлическую опору в чудовищного монстра, который захватывает Тингельтаун, сея разрушения и пожары.

Задача: Справиться с монстром; 5 лет, 100000 человек.

Сценарий 4. Пожар в холмах Оакланда (Оакланд - земля дубов). 1991 год, 20000$. 21 октября 1991 года маленький костер в кустарнике был подхвачен ветром и превратился в огненный шторм, со скоростью чумы распространившийся среди деревянных каньонов Оакланда и ставший самым ужасным урбанизационным пожаром за всю историю Соединенных Штатов. Сгорело 3 тысячи домов, 24 человека погибли.

Задача: Остановить огонь; 5 лет, 50000 человек.

Сценарий 5. Флинт. 1974 год, 20000$. Флинт - автомобилестроительный город, сильно пострадавший в результате экономического кризиса.

Задача: Обеспечить граждан работой; 5 лет, 21000 человек. Используйте Графики Индустрии в разделе Window-Graphs.

Выбор сценария: Щелкнуть мышкой на соответствующей сценарию картинке или тексте. Нажмите Select Scenario для игры по сценарию, нажмите Cancel для возврата в исходное меню.

5. Quit - Закончить игру.

УПРАВЛЕНИЕ

Все управление в игре осуществляется с помощью мыши, на клавиатуре используются лишь следующие клавиши:

1. **Shift**:

а) При установке сооружений нажатие Shift до отпуска кнопки мыши позволит не устанавливать сооружения (удобно при прокручивании карты в поисках места для строительства).

б) Если, удерживая Shift, щелкнуть мышкой на почти любую опцию в экранах управления игрой, Вы получите информацию о назначении данной опции.

в) Если, удерживая Shift, щелкнуть мышкой на любом объекте на карте, Вы получите о нем исчерпывающую информацию.

2. **Ctrl** - Курсор становится инструментом под названием "Бульдозер".
3. **Home** - Увеличение карты на 1 порядок.
4. **End** - Уменьшение карты на 1 порядок.
5. **Del** - Поворот карты города влево на 90 градусов.
6. **Page Down** - Вправо на ту же величину.
7. **Курсорные клавиши** - Движение по карте города. С тем же успехом осуществляется правой кнопкой мыши.

ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО

Экран монитора посвящен карте города. Город располагается на огромном квадрате суши, сюрреалистически зависшем в воздухе и ограниченным условной пустотой - там начинается территория соседей.

Карта может занимать как весь экран, так и часть его, - используйте взаимобратные стрелки в правом верхнем углу экрана.

Движение по карте можно осуществлять с помощью четырех стрелок снизу и слева экрана.

Наверху экрана по центру записаны слева направо текущие месяц, год, название Вашего города и количество денег в казне.

Небольшое табло в виде горизонтального прямоугольника слева вверху - указание на состояние курсора мыши; сообщения об испытываемых городом

трудностях (приближение ураганов, нехватка воды "Water shortage reported" и т.п.); в окошке справа в виде рисунка отображается погода в данном месяце. Во время катаклизмов и катастроф в окошке возникает красная стрелка, указывающая в направлении эпицентра.

Вертикальная панель слева - Панель Управления - состоит из 35 иконок, о назначении которых речь пойдет после Строки Управления, о которой рассказано ниже.

Строка Управления.

Состоит из 6 частей: File, Speed, Options, Disasters, Windows и Newspaper. Строка устроена по принципу drop-down: чтобы войти в Строку Управления, надо на нужной части нажать кнопку мыши и, не отпуская кнопку, двигаться вниз по появившемуся меню к требуемой опции.

FILE

Load City. Горячая клавиша: Alt-L. Загрузить сохраненный город.

New City. Горячая клавиша: Alt-N. Начать все сначала.

Edit New Map. Горячая клавиша: Alt-E. Составить новую карту ландшафта и начать все сначала.

Load Scenario. Горячая клавиша: Alt-Z. Сыграть один из 5и сюжетов.

В каждой из вышеперечисленных опций Вас предварительно спросят о подтверждении действия. Вы сможете сохранить свой город, не сохранять его или отказаться от действия.

Save City. Горячая клавиша: Alt-S. Сохранить игру под старым именем файла.

Save City As... . Горячая клавиша: нет. Сохранить игру под новым именем. При этом Вы можете поменять название города, если существующее Вас уже не устраивает.

About. Вам в шутливой форме расскажут о создателях игры.

Quit. Горячая клавиша: Alt-Q. Выйти из игры. Как и в первых 4х опциях, Вам предложат сохраниться.

SPEED

Игра проходит в подобии реального времени - текут месяцы и годы. Есть 4 скорости течения времени.

Pause. Горячая клавиша: Alt-P. Пауза. Игра останавливается, но Вы можете строить.

Turtle. Горячая клавиша: Alt-1. Turtle - значит черепаха. Минимальная скорость.

Llama. Горячая клавиша: Alt-2. Нормальная скорость.

Cheetah. Горячая клавиша: Alt-3. Максимальная скорость.

OPTIONS

Auto-Budget. Авто-бюджет. Если рядом нет галочки - в конце каждого года перед Вами будет выскакивать окно бюджета.

Auto-Goto. Скролирование экрана.

Sound Effects. Галочка есть - звуковые эффекты включены.

Music. Галочка есть - музыкальное сопровождение активно. Если нет звуковой карты, лучше сделать его пассивным - действует на нервы.

DISASTERS

На Ваш город могут (и будут) обрушиваться всевозможные бедствия: пожары, монстры и прочее. Могут и не обрушиваться, если Вы поставите галочку подле находящейся внизу меню опции No Disasters. Обычно же катаклизмы случаются каждые 50-100 лет.

Кроме того, Вы можете сами на себя наслать какую-нибудь напасть, выбрав из следующего списка:

Fire - Пожар. Учтите, придется тушить.

Flood - Потоп.

Air Crash - Авиакатастрофа.

Tornado - Торнадо, типа смерча.

Earthquake - Землетрясение.

Monster - Монстр сокрушает кварталы города.

Hurricane - Ураган с тяжелыми последствиями.

Riots - Народные восстания.

Чем дальше, тем сложнее справиться с бедствием, тем тяжелее последствия. Многие катастрофы включают в себя пожары. Если у Вас 386-DX33 и 4MB RAM, не связывайтесь с Монстром - компьютер не будет успевать загружать средства защиты.

В разделе Панель Управления я расскажу о том, как бороться с этими неприятностями.

WINDOWS

Доступ к 7 информационно-управляющим окнам. Убрать окно - нажать красную черточку слева вверху. Окна можно перетаскивать по экрану монитора по

принципу drug-and-drop (Нажимаете мышкой на окно, удерживая кнопку, перетаскиваете окно по экрану, отпускаете кнопку). К слову, Панель Управления и Табло рядом с ним можно перемещать тем же способом.

Budget. Следующее окно - Ordinances. Финансовые разделы, о которых речь пойдет отдельно.

Population. Народонаселение. Перед Вами появляется столбчатая диаграмма, отображающая возрастной состав города: возраст жителей по горизонтали и их процент от общего числа населения по вертикали. Вверху указано, какая часть населения работоспособна, например, "Work Force% = 48" - 48% населения работоспособно.

Здесь же можно посмотреть диаграмму по здоровью Health и общий уровень образования населения, где по горизонтали - возраст, а по вертикали - уровень образованности.

Industries. Переключаются в 3х режимах: Ratios, Tax Rates и Demand. Графики.

Ratios - Уровень развития промышленности по отраслям.

Demand - Спрос на выпускаемую промышленностью продукцию.

Tax Rates - Величина налогообложения промышленности. Черная вертикальная черта - установленная в Бюджете общая ставка налога на промышленность. Вы можете производить селективное налогообложение разных отраслей, щелкая мышкой на налоговых столбцах для их изменения. Ясно, что если спрос больше предложения, налог надо понижать, чтобы промышленность могла прогрессировать, а если предложение больше требуемого, налог можно повышать.

Graphs. Графики, линейная диаграмма, на которой можно увидеть следующие изменения: Размер города, Резидентные зоны, Коммерческие зоны, Индустриальные зоны, Обилие транспорта, Степень загрязнения окружающей среды, Стоимость земли, Уровень преступности, Обеспечение электричеством, Водоснабжением, Качество здравоохранения, Уровень образованности населения, Показатели безработицы, ВНП, Население страны и Федеральный уровень города в динамике за последний год, 10 лет или 100 лет.

Neighbours. Соседи. Единственный сравнительный показатель, позволяющий Вам понять, насколько хорошо Вы правите своим городом. Соседей 4 или, если Вы ввели морское побережье, трое. Численность населения - критерий, определяющий развитие города.

Map. Специализированная микрокарта города. Масштабирование карты - взаимообратные стрелки справа вверху окна. На микрокарте Вы можете посмотреть:

а) Structures/Zones.

Structures - Географический ремикс общей карты. Синий цвет символизирует воду, зеленый - лесные массивы. Zones - Зональное распределение земли; зеленый цвет - жилые районы, темно-зеленый - индустриальные, голубой - коммерческие.

б) Roads/Rail/Traffic.

Roads - Белыми линиями показаны дороги. Rail - Аналогично рельсовые пути. Traffic - Серыми тенями показана плотность транспорта: чем светлее, тем меньше транспорта.

в) Power.

Обеспечение электроэнергией. Белым цветом показаны провода, желтым цветом - обеспеченные электроэнергией районы, красным - районы без света.

г) Water Supply.

Водоснабжение. Желтый цвет - вода есть, красный - отсутствует. Очень удобно во время засух, когда в Табло появляется требование "Water Shortage Reported", а неизвестно, где именно нет воды.

д) Density/Rate of Growth.

Density - Плотность населения, показана серыми квадратиками: чем темнее квадрат, тем выше плотность населения. Rate of Growth - Тенденции роста населения, где зеленый цвет - положительные тенденции к росту заселения района и красный цвет - отрицательные тенденции.

е) Crime Rate/Police Power/Police Depts.

Crime Rate - Уровень разгула преступности, показано серыми квадратиками, чем темнее - тем хуже дело. Police Power - Зоны, контролируемые полицейскими департаментами. Police Depts - Белые квадратики означают полицейские отделения.

ж) Pollution.

Степень загрязнения окружающей среды в городе, где серый цвет гуще, там интенсивнее загрязнение.

з) Land Value.

Стоимость земли в городе, чем гуще серые тона, тем дороже земля, тем престижнее на ней селиться.

и) Fire Power/Fire Depts/Schools/Colleges.

Fire Power - Серыми тонами обозначены зоны, опекаемые пожарными департаментами. Fire Departments, Schools, Colleges - Белыми квадратиками обозначено местонахождение сих структур.

к) Если нажать нижнюю кнопку, общая карта города будет соответствовать микрокарте.

Чтобы вызвать дополнительные функции на многофункциональных кнопках (например, тройная кнопка под номером Е), надо подержать кнопку мышки на кнопке нажатой, а потом, не отпуская, выбрать нужную функцию.

NEWSPAPER

Как и во всяком нормальном городе, в Вашем городе имеются газеты. Вместе с основанием города появляется первая газета, и по мере развития города число газет будет расти.

Идея газет заключается в том, что они дают взгляд населения на Ваши достославные деяния, повествуя о безработице, погоде, успехах в спорте и немыслимой куче прочих вещей, связанных с событиями во всей Симнации. Кстати, знайте, что жители города зовутся симами, а народ - симнацией. Общую численность симнации в Вашем городе и в соседних Вы можете увидеть в уже названном окне Neighbours. Что касается газет, то они почти всегда настроены критически.

Газета "The Times" на полосе "Уголок редактора" публикует Ваш общественный рейтинг и разъясняет, почему он так низок. "Chronicle" публикует уровни преступности, налогов, загрязнения, плотности транспорта в процентах и другие глобальные проблемы социоориентированного характера, беспокоящие город.

Чтобы прочесть газетную статью, надо просто щелкнуть мышкой на понравившейся статье и щелкнуть еще раз, чтобы убрать статью. Чтобы убрать газету, нажмите на белый квадратик слева вверху. Чтобы посмотреть газету, выберите ее в списке газет в Newspaper.

Вы также можете оформить подписку на одну из газет (около нее будет стоять галочка, это последняя просмотренная газета) - Subscription - и газета будет регулярно выскакивать посередь экрана монитора, или Вы можете оформить подписку как Extra - тогда газета будет приходить лишь при появлении экстраординарных сообщений.

На этом заканчивается Управляющая Строка.

ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

Находится справа экрана монитора. Исполняет 3 подразделения: 1. Строительное, 2. Управления картой, 3. Информативное.

Строительное подразделение.

Каждая кнопка, кроме Sign, наделена несколькими функциями. Простое нажатие на кнопку активизирует текущую функцию. Для смены функции держите кнопку мыши нажатой в течение 1/2 секунды, после чего выберите нужную из появившегося списка. Аналогичная методика применяется при работе с микрокартой.

1) Bulldozer - Бульдозер.

Demolish/Clean. Первым щелчком мыши обращает в руины любые сооружения неприродного характера, вторым - расчищает образовавшийся мусор. Если на месте разрушенного будут не зоны, а готовые здания или дороги, то уборка мусора совершенно не обязательна.

Level Terrain. Местность примет тот же уровень от моря, что и первая точка, на которой Вы щелкните мышью. Эта функция действительна также и для расчистки зданий и лесов/озер.

Raise Terrain. Поднимает уровень местности.

Lower Terrain. Понижает уровень местности. Осторожнее с этими двумя функциями: они разрушают ближайшие строения, даже если прямо их не затрагивают.

De-zone. Счищает зоны. Обычно эта функция не нужна: новые зоны можно сразу класть поверх старых, строить готовые здания - тем более.

2) Landscape - Пейзаж.

Trees. Насадить деревьев, точнее - ели. Жители будут Вам благодарны, но поднимут шум, когда Вы попытаетесь сии лесные угодья использовать под постройки.

Water. Устроение маленьких декоративных ручьев и прудов. Можно использовать для создания водопадов для гидроэлектрозаводов.

3) Dispatch - Разместить силы. Функция становится доступна во время бедствий и прочей чрезвычайщины. Позволяет направить пожарных, полицию и военных на устранение возникших трудностей.

Dispatch Police. Полиция. Полезна для подавления бунтов и противостояния наводнениям.

Dispatch Firefighters. Пожарные. Борются с пожарами и почти всегда нужны.

Dispatch Military. Военные. В какой-то момент хаки запросят Вашего согласия на размещение на дальних окраинах города военной базы. Соглашайтесь; проведите к ним дорогу и оставьте в покое - в будущем пригодятся.

С бедствиями надо бороться, расставляя соответствующие случаю силы на пути пожаров и разрушений, желательно вплотную к эпицентру.

4) Power - Электроэнергетика. Первейшая необходимость для развития города.

Power Lines. Линии электропередач. Протягивайте их от электрозаводов к зонированным областям, чтобы те начали застраиваться. Дома будут возникать на месте электровышек; если дом соприкасается с обеспеченным током, то и он обеспечен. Дороги, парки, зоопарки, пруды и железнодорожные рельсы не являются проводниками электричества.

Линии электропередач могут пересекать дороги и рельсовые пути только под правильными углами.

В проводах происходит небольшая трансмиссия, поэтому старайтесь минимизировать дистанции, разделяющие объект снабжения и электростанцию.

На не обеспеченных током зданиях появляется мигающая желто-красная молния.

Power Plants. Электрозаводы (электростанции). При выборе этой функции перед Вами появляется окно с изображениями электрозаводов, которые Вы можете построить. Нажатие Cancel - отказ от строительства. Нажатие на изображение завода - строить. Нажатие Info - информация о заводе. "Ассортимент" заводов будет возрастать по мере развития НТП Симнации (в итоге будет 9 штук, при этом самые экономичные в стоимости на объем производства - первый и последний из списка).

Далее следуют описания заводов. Знающие английский могут этот участок опустить и пользоваться клавишей Info.

а) Coal Power. Угольные заводы извергают огромные количества вредной черной копоти, покрывающей здания сажей. Ваши граждане могут начать жаловаться, когда им придется каждые 2 года перекрашивать свои жилища.

б) Hydro Electric. Водяные генераторы весьма чисты и эффективны, требуют минимум содержания, но и немалых капиталовложений.

в) Oil Power. Использование нефтяной энергии колеблется вместе с ценами на бензин. Не намного чище, чем уголь.

г) Gas Power. Натуральный газ гораздо чище угля, но крайне дорог. Многие города отказываются от него из-за высоких цен.

д) Nuclear Power. Ядерная энергия чиста, эффективна и более-менее дешева. Увы, всегда присутствует риск радиоактивной катастрофы.

е) Wind Power. Абсолютно чистая и относительно надежная, водяная энергия более эффективна в ценовом выражении, нежели солнечная.

ж) Solar Power. Солнечная энергия чиста и дешева, но ненадежна. Облачные сезоны заставят Ваших граждан скучать без света.

з) Microwave Receiver Dish. Запущенный на орбиту спутник накапливает солнечную энергию, которую затем излучает на Землю направленным пучком светочастиц. Микроволновая энергия весьма эффективна, чиста и надежна. Однако эффекты "потерявшихся" световых пучков не изучены.

и) Fusion Power. Водородная энергия - чистая, надежная, эффективная и дорогостоящая. Глобальные катастрофы могут разрушить завод, но при этом не разверзнется радиоактивный хаос.

Большинство заводов рассчитаны на 50летний период, по истечении которого требуют полной стоимости на повторный запуск. Для этого, когда заводу стукнет полста, заскочите в его окно (Shift+щелчок мыши на инсталляции); этого будет достаточно, деньги будут сняты с Вашего счета. Позже Вам не надо будет делать и этого - деньги будут сниматься автоматически.

5) Water - Водоснабжение. Вторая важнейшая необходимость после электричества. Вода зависит от погоды, ее много в дождливые сезоны и не хватает в засуху.

Если в трубах видно струение - вода проходит, все нормально. Если трубы темно-синего ровного цвета - вода есть, но она не проходит: или слабый напор, тогда надо увеличивать подачу, строя еще водокачки, или это просто новые трубы и вода скоро сама пробьет себе путь. Если трубы черного цвета - воды нет, а в Табло Вы видите сообщение о нехватке воды.

Pipes. Водопроводные трубы приносят воду и уносят нечистоты. Вам нужны обеспеченные электроэнергией водокачки, чтобы подавать воду.

Water Pump. Водокачки качают воду для нужд города. Объем добываемой ими воды увеличивается, если размещать водокачки рядом со стоячей водой. Водокачки подвержены сезонным вариациям, зависящим от количества выпадающих осадков.

Water Tower. Водонапорные башни накапливают воду, чтобы противостоять сезонным проблемам.

Treatment. Постройка очистительного завода уменьшает уровень загрязнения в ближайших ему окрестностях.

Desalinization. Водокачки не будут качать морскую воду. Дезалинизационный завод способен качать морскую воду, очищая ее для нужд города.

6) City Bonus - "Призовой фонд" города, особенные постройки. По мере роста города Городской Совет будет голосовать за премирование Вас за Ваши труды.

Mayor's House. Дом Мэра Вы получите, когда численность населения превысит 2000 человек. Зайдя в его окно, Вы сможете узнать, на сколько процентов поддерживает Вас население (Approval Rating: %56).

City Hall. Городской зал, 10000 человек. Зайдя в его окно и нажав на Analysis, Вы сможете узнать, сколько земли в акрах (Acres) в процентах от общей площади города (% of city) занято под различные зоны, сооружения и транспортные пути (Land use). В принципе, площади промышленных, жилых и коммерческих зон должны быть приблизительно равны и следить за этим удобно с помощью City Hall.

Statue. Памятник Вам - вскоре после City Hall.

Llama Dome. Когда население Вашего города перевалит рубеж 100000 человек, Вы сможете построить Llama Dome - гигантскую башню-купол, достопримечательность города. Полезна для развития туризма.

Бесплатный совет: не стройте вышеозначенных сооружений среди водокачек, очистительных заводов, угольных электростанций и пр. - Вас неправильно поймут.

Вскоре после LLama Dome Вам позволят строить Arcologies.

Arcologies - Гигантские экстрадорогие комплексы, полностью обеспечивающие жильем и работой несметные массы людей (до 65 тысяч). Всего их 4. Принцип выбора нужной для установки - как и с электрозаводами. Занимают 16 квадратиков площади.

Первая из 4х - Plymouth Arco. Способна выстаивать при сильных землетрясениях. Тяжелая промышленность. Изрядно загрязняет атмосферу. Самая "народосодержащая" из всех.

Forest Arco. На ее вершине - лес, размещены производства по переработке вторсырья, неординарные производства.

Darco. Иначе - "Деурбанизированная Аркологическая Конструкция". Футуристическая по форме. В городах ходят всякие слухи о том странном подвиде людей, которые осмеливаются ее заселять.

"Launch" Arco. Посадочная площадка для современных (для времени ее постройки) орбитальных ракет. Оснащена стабилизаторами на период землетрясений и штормов. Небольшой автономный ядерный завод обеспечивает здание энергией.

7) Roads - Дороги. Третья первейшая необходимость после света и воды.

Road. Шоссейные дороги и автомобили являются основным видом транспорта в Вашем городе. Дороги соединяют зоны, позволяя им расти. Жители Вашего города, симы, - народ капризный, и, если, чтобы дойти до дороги от дома, им требуется пройти более 3х клеточек, они не станут в таком доме селиться; то же самое относится к заводам, магазинам и прочее.

Кроме того, симы не станут ходить из зоны в зону пешком, даже если эти зоны соприкасаются, поэтому зоны должны быть также соединены дорогами. Максимальное расстояние, которое отводится симу для перемещения из одной зоны до другой, - не более 24 клеток.

Highway. Эстакады быстрее и эффективнее шоссейных дорог, но занимают большую площадь. Автомашины заезжают на эстакады с Onramp'ов.

Tunnel. Туннели прокладывают сквозь гору, чтобы не переходить через нее. Преимущество туннелей - зоны можно ставить поверх протуннеленных гор, что дает экономию в пространстве.

Onramp. Съезды/въезды на эстакады необходимы для функционирования последних. Ставятся на стыке шоссе с эстакадой.

Дороги - самая дешевая форма транспорта, требующая наименьшего содержания из городской казны. Жители города предпочитают путешествие за рулем всему другому транспорту, что часто приводит к заторам на дорогах и загрязнению воздуха. Симы используют метро лишь в случае, если нет шоссейных альтернатив; единственным серьезным конкурентом для шоссе являются автобусы.

Bus Depot. Автобусные депо предоставляют быстрый и дешевый транспорт, не запруживающий улиц и не сильно загрязняющий воздух. До половины жителей, ездящих в город, воспользуются этими депо, если они установлены в удачно выбранных точках.

8) Rail - Железнодорожная система. Рельсовые пути полезны для промышленности, метро - для уменьшения нагрузки на шоссейные дороги.

Rail. Железные дороги эффективны и свободны от транспортных пробок. Однако требуется размещать их разумно, иначе они не будут использоваться.

Subway. Подземные рельсы, или просто метро. Функционируют подобно обычным рельсовым путям, единственное - не могут идти параллельно водонесущим трубам, Вами проложенным (те, что образуются сами под зданиями, не влияют). Поэтому при постройке метро пользуйтесь функцией Demolish/Clear для расчистки территории от труб.

Rail Depot. Железнодорожные депо, или вокзалы, где пассажиры садятся на поезда.

Sub Station. Станции метро.

Sub<-->Rail. Стыковка рельсовых путей с линиями метро.

Возможно установление внешних связей с другими городами. Для этого надо проложить дорогу на границе карты. Вам будет задан вопрос, желаете ли Вы провести связующую дорогу, с указанием стоимости воплощения подобного желания в жизнь. Кроме общего положительного экономического эффекта для развития города, возникнет еще и побочный эффект: зоны, примыкающие к внешним путям, также станут внешними зонами и станут развиваться самостоятельно. Это позволяет размещать тяжелую промышленность по внешним окраинам, уменьшая загрязнение в центре города.

9) Ports - Порты. Последнее, что связано с транспортом.

Seaport. Морской порт обеспечивает городскую промышленность внешним транспортом. Становится необходим после разрастания города до 10000 жителей. Порт может иметь любую площадь (в районе 5x5 или больше) и должен иметь выход к воде. Порт эффективен, если имеет причалы (их возведение от Вас не зависит).

Airport. Аэропорт обеспечивает внутригородской транспорт для коммерческих зон. Нужен после преодоления городом рубежа в 15000 жителей. Минимум для аэропорта - 2x6 клеток, оптимально - 4x6. Без взлетно-посадочной полосы сохраняет эффективность, хотя и меньшую (ее возведение от Вас не зависит). Пилоты Вашего города не слишком профессиональны, и если при взлете оказываются в радиусе высотного здания, то обычно в него врезаются, поэтому по линии взлетно-посадочной полосы располагайте только парки, школы и light зоны.

10, 11, 12) Zones - Зоны.

В двух словах о зонах. Зоны - просто клеточки определенного цвета, которые Вы окружаете дорогами, к которым подводите трубы с водой и линии электропередач и на месте которых потом сами вырастают всевозможные сооружения, формации которых эволюционируют вместе с техническим прогрессом симнации и Вашими талантами градостроителя.

Здания на зонах могут иметь 3 стадии жизни: а) Стройплощадка. Чтобы здание появилось, его надо построить. б) Здание. в) Черный корпус "Abandoned Building" - покинутое здание (ничего предпринимать не следует, позже здание само будет заново обжито). Здания все время варьируются в радиусе этих трех стадий; часто стройплощадки появляются сразу на месте существующих зданий. Динамика изменений зависит от налогов и оттого, что есть в городе.

Основные зоны: Residential - Жилые, Commercial - Коммерческие и Industrial - Промышленные (Индустриальные). Люди живут в жилых зонах, отовариваются в магазинах коммерческих и работают на предприятиях индустриальных.

Зоны каждого из 3х видов делятся на Light и Dense. Light - более дешевые зоны, на них строятся одноэтажные коттеджи, магазинчики, мотели, легкая промышленность. Dense - высотные дома и небоскребы, банки и финансовые компании, тяжелая промышленность и дымящие трубы - потребуются Treatment. Лучше всего строить только Dense зоны.

Добавлю, что промышленность растет в расчете также и на внешний спрос.

13) Educational Zones - специальные зоны (условно зоны), повышающие так называемый "EQ" - долю образованного населения. EQ влияет на многие факторы, включая преступность, продуктивность и те виды промышленности, которые будут преуспевать. Каждое из образовательных учреждений влияет на разные группы населения, и соответственно обходится городу его содержание.

Не имеет значения, где расположены учреждения, - требуется лишь их наличие. Правило 24 клеток (дальность движения сима) на них не распространяется.

School. Школы предоставляют начальное и среднее образование, влияя на 5-20летних жителей города. Из всех других учебных заведений школы должны быть наиболее многочисленны.

College. Университеты, молодежные колледжи и профессиональные школы (ВУЗы, по-нашему) предлагают высшее образование для 15-25летних, а также и для более взрослых жителей, но в меньшем количестве.

Library. Библиотеки полезны для всех возрастов, но меньше, чем школы и колледжи.

Museum. Музеи, подобно библиотекам, полезны для всех, но в большей степени. Оттого и дороже стоят.

Образование в симнации делится по степеням рейтинга. Уровень в 100 единиц имеют почти все симы. 90 единиц дает школа, до 140 поднимает образование колледж. Средний рейтинг населения города Вы можете посмотреть в разделе Windows-Graphs-Education.

Достижение высокого уровня образования - одна из сложнейших вещей в игре (!), дающая максимум полезных преимуществ:А) симы предпочитают селиться в городе, где их дети смогут получить качественное образование; Б) сложные промышленные производства и развитые интегрированные финансовые структуры могут развиваться только в городах с высоким средним показателем образованности.

Поскольку человеческая жизнь имеет свои измерения, то постройка новых школ и колледжей дает эффект отнюдь не сразу, а через одно-два и даже более поколений, поэтому начинать работать в данном направлении надо заблаговременно. Хорошим показателем достаточности учебных заведений служит соотношение числа учителей и учеников (студентов).

14) Health & Safety Zones - Основные городские учреждения, призванные лечить, охранять и защищать жителей.

Police. Полицейские управления борются в городе с преступностью. Показателем эффективности их деятельности выступает соотношение раскрытых и нераскрытых преступлений.

Fire Station. Пожарные станции призваны предотвращать и гасить в городе пожары. Они также полезны во время катаклизмов и катастроф. Их работа может быть оценена по числу пожарников и пожарных машин и времени, необходимому для достижения места происшествия.

Hospital. Как бы мы жили без больниц и поликлиник? Длительность жизни граждан - неплохой оценочный показатель для данных учреждений.

Prison. Если в городе - расцвет преступности (скажите мне, когда его нет), тюрьмы усилят мощь полиции.

15) Recreation Zones - Зоны, имеющие позитивный эффект на рост жилых районов и, в целом, делают Ваш город более приятным местом для жизни. И самое важное - поднимают локальные цены на землю.

Parks. И маленькие, и большие парки повышают локальные цены на землю. Парадокс, но люди тяготеют к более дорогим районам как к более престижным, и чем дороже земля и, соответственно, все, что на этой земле находится, тем больше спрос на эту землю. Кроме того, чем дороже земля, тем выше участвующие в оборотах средства, тем больше налоговые поступления в казну.

Zoo. Зоопарки увеличивают привлекательность Вашего города для жизни и подтверждают его ценность в глазах туристов.

Stadium. Ваши граждане будут полны энтузиазма и более лояльны, если у них появится местная команда, за которую они смогут болеть. На каждом Стадионе тренируется только одна команда по одному из 5 видов спорта: Football (Американский футбол), Baseball (Бейсбол), Soccer (Футбол), Cricket (Крикет), Rugby (Регби). О спортивных достижениях своих команд на первенствах симнации Вы сможете прочесть в газетах.

Marina. Парусно-лодочная станция - идеальное место для семейного отдыха. Ставится частично на суше, частично на воде.

16) Place Sign - Установка надписей/указателей в городе. Для установки надо щелкнуть мышью в выбранной точке (дорога, обычная земля) и ввести в появившемся оконце текст, который будет вывешен. Можно использовать это для наименования улиц, районов, озер и пр. Можно как записную книжку для себя. На игру это не влияет.

Чтобы убрать вывеску, в точке, где она установлена, щелкните мышкой; нажмите Del (это сотрет текст надписи) и Done.

На этом Строительное Подразделение заканчивается.

<u>Подразделение Управления Картой.</u>

1) Query Tool. Функция аналогична Shift+щелчок мыши на требуемом объекте. Позволяет получать детальную информацию обо всем, что есть в городе. На выбранный объект открывается его собственное окно с указанием специфических для него данных.

Сооружения и информация для функции Query Tool.

Здания общественного назначения.

Police Station. Число полицейских в данном участке, количество совершенных и раскрытых преступлений, годовая стоимость содержания участка Annual Cost.

- Annual Cost дается для большинства общественных учреждений и отражается в бюджете; в дальнейшем я не буду упоминать о ней.

Fire Station. Число пожарников и пожарных машин, максимально необходимое для приезда на место происшествия время.

Hospital. Количество лежачих мест, число пациентов, докторов, класс госпиталя - Grade.

- Grade определяет степень привилегированности госпиталя или любого другого учреждения в городе. Наилучший Grade - A+. Grade зависит оттого, насколько близко к центральным районам находится учреждение, какова стоимость земли, на которой оно построено, есть ли рядом грязные производства и пр.

Prison. Вместимость, число заключенных и стражей, количество побегов, процент заполненности.

School. Вместимость, число учащихся и учителей, Grade.

College. Подобно School.

Library. Посещаемость, количество книг, Grade, подпись вида (statistics are total for all city libraries) - статистика ведется для всех библиотек города в общем - встречается и в других учреждениях.

Museum. Посещаемость (за прошедший год), количество экспонатов. Статистика общая.

Big Park. Посещаемость (за прошедший год), занимаемая площадь в акрах, число рабочих. Статистика общая.

Zoo. Перечень животных.

Marina. Количество лодок. Статистика общая.

Stadium. Вместимость, посещаемость, местная команда, рекорды команды. Что любопытно, посещаемость может в полтора раза превышать вместимость.

Bus Depot. Количество автобусных депо и автобусов в городе, число пассажиров/день. Статистика общая.

Rail Department. Количество вокзалов, число пассажиров/день. Статистика общая.

Subway Station. Количество станций, число пассажиров/день. Статистика общая.

Water Treatment. Мощность: сколько способен переработать кубических футов загрязненного воздуха в минуту; сколько перерабатывает и сколько остается.

Desalinization. На сколько процентов мощности работает, сколько тонн соленой воды перерабатывает, число рабочих.

Water Tower. Кроме обычной информации, указано, сколько хранит галлонов воды.

Arcologies. Вместимость, заселенность, год постройки, условия жизни (классификация, подобная Grade).

Электростанции. Максимальная выработка, процент загруженности, возраст нынешний и максимальный возраст жизни в скобках (когда оба возраста совпадают, Вы должны переустановить электростанцию, как - рассказано раньше).

Все вышеперечисленные сооружения Вы можете переименовывать с помощью Rename.

Прочие здания.

Для всех прочих зданий, включая дороги, пишется: а) их название, б) тип зоны, в) 6 следующих показателей:

* Altitude - Высота здания над уровнем моря в футах.

* Land Value - Стоимость земли, на которой находится сооружение. Land Value: $168,000 acre - Стоимость земли здесь составляет 168 тысяч долларов за акр.

* Crime - Уровень преступности в данном районе. None - нет, Low - низкая, Medium - средняя, High - высокая.

* Pollution - Степень загрязненности окружающей среды. Классификация, как при Crime.

* Powered - Подается ли ток. Yes - подается, No - Увы.

* Watered - Подается ли вода. То же самое.

На этом возможности Query Tool исчерпываются.

2, 3) 2 синие стрелки - поворот карты на 90 градусов.

4, 5) 2 кнопки с лупой - масштабирование (зуммирование) карты. 3 уровня масштаба. Лупа со знаком "+" - приблизить, "-" - отдалить.

6) Center Display - Курсор мыши нейтрален, при нажатии просто передвигает карту на экране. Ту же функцию может выполнять правая кнопка мыши.

На этом Подразделение Управления Картой заканчивается.

<u>Информативное Подразделение.</u>

1-6) Map Display, Graphs Display, Population Display, Industry Display, Neighbours Dislay, Budget - Все это дублируется в Строке Управления - Разделе

Windows. Единственное дополнение: можно применить drug-and-drop и перетащить вызванное на Панели Управления окно в любую часть экрана монитора.

7) Zone Demand. 3 цветных столбика, показывающие потребность города в зонах соответствующего типа (и цвета), R для жилых, C для коммерческих и I для промышленных. Если столбик находится в части, помеченной "+", то городу нужен этот тип зон, в "-" - на сегодня не нужен.

8) Building Layer. С карты города исчезают все постройки, и Вы можете без помех рассмотреть зоны и дороги.

9) Sign Layer. На карте не показываются надписи.

10) Road/Tree Layer. Исчезают дороги, рельсы, провода, деревья и все прочее, что не есть здание.

11) Zone Layer. Здания исчезают только на коммерческих, жилых, промышленных и портовых зонах, все прочее остается.

12) Under-View Layer. Посмотреть систему водоснабжения и метро.

13) Кнопка "?". Содержит информацию о том, как пользоваться Shift'ом.

На этом мы заканчиваем Панель Управления и переходим к финансовой части игры SimCity 2000, к ее разделам Бюджет и Городские Службы.

БЮДЖЕТ

Бюджет ведется из расчета на год. В любое время можно вносить изменения, которые становятся действительны с момента введения.

Окно Бюджета:

Название города Год бюджета Месяц и год		Текущий год To Date expense (1)	Текущий год Year End Estimate (2)		
(3) Property Taxes City Ordinances Bond Payments Police Department Fire Department Health & Welfare Education Transit Authority	(4) 8% 100% 100% 100% 100% 100%	(5) 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	(6) 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	(7)	(8) ? ? ? ? ? ? ? ?
Year To Date Totals$ Estimated End Of Year$ Current Treasury$		$00,000	 $00,000 $00,000		
End Of Year Treasury$			$00,000		

1 - To Date Expense - Расходы/Доходы с начала года (с января) по настоящий месяц. В колонке (5) отражается движение средств за прошедший период по статьям.

2 - End Year Estimate - Расходы/Доходы, рассчитанные до конца года от начала. В колонке (6) отражаются предполагаемые итоги в конце года по статьям.

3 - Статьи бюджета.

4 - Для первой статьи - общий процент налога, для последующих - уровень содержания.

7 - Колонка состоит из книжек - расходно-доходных журналов по статьям. Содержат детализированную информацию о движении средств по статьям бюджета, часто позволяют более тонко регулировать это движение.

8 - Колонка из вопросительных знаков. Нажав на знак вопроса напротив соответствующей ему статьи, Вы получите совет от Вашего консультанта по данной статье. Не всем советам надо следовать. Например, советник по налогам часто советует увеличить налоги, чтобы пополнить городскую казну, однако утяжеление налогового бремени может результировать в загнивание промышленности и коммерции, в отток жителей из города.

"На дне" бюджетного окна подводятся итоги за год:

Year To Date Total - Итоговый доход или расход на текущий месяц.

Estimated End Of Year - Рассчитанный доход или расход на конец года сначала года.

Current Treasury - Величина городской казны.

End Of Year Treasury - Предполагаемая величина городской казны на конец года. Городская казна пополняется не помесячно, а по итогам года.

Статьи Бюджета:

1) Property Taxes - Налогообложение. В колонке (4) указано среднее арифметическое от налогов на жилые, коммерческие и промышленные зоны. Для изменения зональных налогов войдите в Журнал (Колонка (8), просто щелкните

мышкой на книжке). В появившейся таблице указаны доходы, приносимые зонами по месяцам, причем синим цветом показаны доходы за прошедшие месяцы, а красным - ожидаемые доходы за будущие. Доходы за будущий период могут быть изменены. Внизу указаны проценты налога по зонам. Регулируются стрелками.

Похожая табличная система применяется в других статьях. Закончить работу в таблице - нажать Done.

Максимальный суммарный налог = 20%, минимальный = 0%. При установке налога исходите из существующего спроса на развитие зон в городе.

Советы (только ключевые слова, здесь и далее): Raise Taxes - увеличить налоги, Lower Taxes - снизить налоги.

Фраза "I have no advice at this time" встречается довольно часто в разных статьях и означает, что пока советов нет.

2) City Ordinances - Городские службы. Об этом отдельно сразу после Бюджета.

Советы: Называется программа, входящая в список City Ordinances, и указывается на ее отрицательное или положительное значение для жизни города на данный момент: ее советуют принять или отменить.

3) Bond Payments - Выплата процентов по городским займам. Вы можете напечатать облигации и "взять у населения в долг", однако, каждый год Вам придется выплачивать проценты. Стандартная сумма единовременного заема = 10000$, каждый год Вы выплачиваете изначально установленный процент от суммы заема; при этом банковский курс на выпуск облигаций может меняться, но платить Вы будете прежнюю сумму. Курс складывается из 2х частей: а) 1% - базовый курс, минимально возможный процент; б) + банковский курс на момент выпуска заема, зависит от среднестатистической стоимости земли в городе (чем дороже земля, тем ниже курс).

Журнал. Таблица выплаты процентов по облигациям за год. Show Bonds - информация об облигациях, текущем банковском курсе, общей стоимости города. Issue Bond - выпустить облигации; Вам будет задан вопрос: "Текущий курс составляет 6%, желаете ли Вы выпустить облигации?". Вы соглашаетесь или отказываетесь. Repay Bond - оплатить заем; Вас никто не торопит, заем бессрочный, но и каждый год приходится платить проценты. Не пробуйте применить пирамидальную структуру АО "МММ" - за счет выпуска новых облигаций оплачивать задолженности по процентам старых, т.к. облигаций в сумме может быть выпущено ограниченное количество (после 50 займов Вы будет неприятно удивлены, узнав, что городской совет считает существующий объем займа достаточным). От себя дам такой совет: будет замечательно, если Вам вообще не придется выпускать облигаций, потому что это ярмо, которое потом будет не легко сбросить.

Советы: Вам могут посоветовать выпустить облигации, если курс достаточно низок.

4, 5, 6) Police Department, Fire Department, Health&Welfare - Полицейский и Пожарный Департаменты, Комитет Здравоохранения. Для нормальной работы этим учреждениям требуется финансирование, равное 100%, но при необходимости оно может быть ненадолго уменьшено. В книжках показано распределение финансов по месяцам. На каждый полицейский участок и каждую пожарную станцию в год расходуется 100$, на каждую больницу - 50$.

Советы: "Our crime rate is comparable to national city average" - "Уровень преступности в нашем городе подобен среднему в городах всей страны", "...adequate..." - служба (любая из трех) работает адекватно запросам города, что значит- недостаточно, "...efficient..." - служба работает с максимальной эффективностью, т.е. на оценку "отлично", "Crime is out of control" - преступность вышла из-под контроля, нужны срочные меры, "We need more firemen" - нам нужно больше пожарных, "We need ... free clinics" - Вас отсылают в Ordinances принять программу о бесплатных клиниках и т.п.

7) Education - Комитет по образованию. В Журнале Вы сможете селективно регулировать финансирование школ (25$ в год) и колледжей (100$ в год).

Советы: "We need more...schools/colleges" - требуются дополнительные школы и колледжи. По другим советам смотрите пункты 4-6.

8) Transit Authority - Дорожные фонды. Без ежегодного ремонта городские пути сообщения испортятся и перестанут функционировать, поэтому, если Вы попытаетесь урезать их содержание, в рубрике “Советы” сможете прочесть "YOU CAN'T CUT BACK ON FUNDING! YOU WILL REGRET THIS!" - "Вы не можете урезать на фондах! Вы пожалеете об этом!". В журнале Вы можете изменить (урезать) финансовую поддержку по любому из существующих видов путей сообщения, а также посмотреть в таблице величину расходов по видам в течение года.

<u>City Ordinances</u>

Городские власти проводят в жизнь всевозможные программы, направленные на процветание. Нажмите на книжку в бюджете или выберите Ordinances в графе Строки Windows, чтобы войти в окно управления.

Окно управления делится на 5 разделов: Finance, Education, Safety&Health, Promotional и Other.

Finance - Финансовый раздел. Единственный раздел, где Вы зарабатываете деньги, а не тратите их.

1) 1% Sales Tax - Однопроцентный налог с продаж на торговлю. Плох тем, что может задавить коммерцию.

2) 1% Income Tax - Однопроцентный подоходный налог. Может вынудить жителей покидать город, понизит Ваш личный рейтинг.

3) Legalized Gambling - Легализованный игорный бизнес увеличит объем туристских денег, оседающих в карманах коммерсантов, а, следовательно, и в казне через налоги; это подстегнет развитие коммерческих зон, однако, резко возрастет преступность.

4) Parking Fines - Парковочные штрафы вынудят жителей пользоваться общественным транспортом, что в целом хорошо, так как уменьшится загазованность воздуха от автомобильных потоков, и заставят их дважды подумать перед тем, как поселиться в Вашем городе, что в целом весьма плохо.

Education - Образование.

1) Pro-reading Campaign - Рекламная кампания в пользу необходимости получения образования.

2) Anti-drug Campaign - Антинаркотическая кампания, уменьшающая преступность.

3) CPR Training - Программа по повышению требований Ваших граждан к качеству (уровню) жизни. Чтобы жить лучше, они захотят больше работать, а это благоприятно скажется на развитии промышленности.

4) Neighbourhood Watch - "Стукачество", по-нашему. Добровольческая организация, увеличивающая мощь полиции.

Safety&Health - Здравоохранение.

1) Volunteer Fire Department - Добровольческие пожарные команды дешевле регулярных (но одно другого не исключает!), благодаря им возрастает противопожарная защищенность города.

2) Public Smoking Ban - Запрещение курения в общественных местах повысит требования Ваших граждан к жизни.

3) Free Clinics - Бесплатные клиники оказываются существенной поддержкой для малообеспеченных семей, также повышая требования к жизненному уровню.

4) Junior Sports - Молодежные спортивные программы прививают гражданам здоровые привычки, которые могут оставаться с ними на всю жизнь.

Promotional - Промоушн-кампании.

1) Tourist Advertising - Общенациональная (!) рекламная кампания по привлечению в город туристов. Продвигает коммерцию.

2) Business Advertising - Общенациональная рекламная кампания по укреплению деловых контактов между городами и финансовыми группами. Продвигает промышленность.

3) City Beautification - Программа по приукрашению города влияет на цены на землю и привлекает в город туристов.

4) Annual Carnaval - Ежегодный карнавал является еще одним способом ускорить развитие туризма и коммерции.

Other - Другие программы, не вошедшие в 4 основных раздела.

1) Energy Conservation - Рекламная кампания в пользу экономии электроэнергии, повышает мощь электростанций и требуется на тот период, пока у Вас перебои с электричеством.

2) Nuclear Free Zone - Объявление Вашего города свободной от ядерной энергии зоной в плане денег не стоит ничего, это увеличит привлекательность Вашего города для населения и уменьшит для тяжелой промышленности. Программа не остановит военных от размещения на своей базе ядерного оружия, если Вы в свое время дали им разрешение на постройку этой базы.

3) Homeless Shelters - Убежища для бездомных увеличат число рабочих рук для местной промышленности и поднимут цены на землю на окраинах города (еще бы - бомжи перестанут по улицам шататься!). Однако, если в городе властвует безработица, это будет не самым удачным решением.

4) Pollution Controls - Контроль за загрязнением окружающей среды бьет по промышленности, уничтожая, как "Дихлофос" тараканов, некоторые особо грязные виды индустрии, частично уменьшая загрязнение именно таким образом. Вообще же это установка дорогостоящей очистительной аппаратуры и высокие штрафы за загрязнение (правда, Вы с них ничего не получите).

Последняя часть окна Ordinances - итоговые подсчеты доходов и расходов (преимущественно вторых) по разделам и в целом.

Чтобы запустить ту или иную программу на выполнение, надо установить в квадратике около нее галочку.

Удачного правления!

SPACE HULK

Фирма - Electronic Arts. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA. Размер - 8MB.

Я думаю, что эта игра является универсальным программным продуктом, адаптированном к разным типам игроков. А тем, кто любит тактику и увлекается стратегическими играми, она будет интересна вдвойне.Начнем с предыстории.

...Существуют миллионы населенных планет, управляемых Императором. Император правит уже более 3000 лет, защищая космическое пространство человека. Все планеты в Империи платят Императору налоги. Это могут быть различные материалы, изделия, продукты питания и люди. Люди направляются на службу Императору. Часто, когда корабль сбора налогов прибывает на планету, чтобы забрать молодежь, то сталкивается с некоторым нежеланием поступать на службу. Для других же это означает честь - ведь выбранными могут быть только самые сильные и способные. Но быть выбранным не значит быть самым-самым, надо еще пройти обучение. Не все выживают в обучении. И только те, кто прошел вербовку и обучение, направляются служить в Имперские элитные войска Space Marine.

Иногда случается так, что планета не платит налог. Тогда на эту планету Император посылает Инквизитора, чтобы тот расследовал причину неуплаты налогов. Инквизитор обычно сопровождается отрядом Space Marine и докладывает Императору о ходе расследования. Часто этой причиной является нападение Genestealers.

Genestealers - мутанты, происходящие из самого сердца Космического Хаоса. Все, кто побывал в Космическом Хаосе, начинают служить только Хаосу и его целям. Genestealers постоянно мутируют, являя новые формы, одна страшнее другой. Эти убийцы бесполы. Они неспособны к репродуцированию без постороннего организма. Используя мощный гипноз, они чихают на жертву и вдувают ей в носоглотку свои гены (поэтому они так и называются). Жертва об этом не помнит, но испытывает желание наплодить как можно больше потомства. Дети жертвы - уже монстры.

Genestealers прибывают на ничего не подозревающую планету, чтобы заразить ее и начать размножаться. Они путешествуют на больших кораблях, называемых "Space Hulk". Space Hulk очень трудно обнаружить, так как они не выдают себя ни какими-либо сигналами, ни светом. Space Hulk не путешествуют в гиперпространстве, и поэтому их можно обнаружить только визуально. Genestealers во время путешествия находятся в "спячке". Они могут дрейфовать сотни лет, но, в конечном счете, окажутся около планеты и пробудятся...

Действие происходит на Space Hulk - тех самых кораблях, на которых путешествуют мутанты. В нападении на Space Hulk будут участвовать несколько тысяч солдат, Вы же будете управлять только маленькой горсткой людей в крошечной части Space Hulk. Вам в управление будет вверен гвардейский отряд Dark Angels элитных войск Space Marine, и Вы по рекомендации инквизитора будете исполнять ту или иную миссию.

Игра состоит из 51 миссии объединенных в несколько аркад: 14 учебных, 6 для приобретения мастерства, 6 для повышения оперативной и 4 - стратегической квалификации. И, наконец, 21 - в отдельной серии "смертельная схватка" (Deathwing), где правила резко ужесточаются: нельзя проигрывать, плохо терять сержанта и так далее. На протяжении 49 миссий Вас готовят к главной цели: убить Патриарха монстров и разрушить их генетический банк. Правда, когда (и если) Вы это сможете сделать, выяснится, что есть еще одна, самая последняя миссия. и выполнить ее Вам предстоит в одиночку...

При запуске Space Hulk после мультика Вас выбросит в структуированное меню. Для начала следует сказать, что щелчок левой кнопкой мыши на каком-нибудь пункте меню "вводит" Вас в этот пункт, а щелчок правой кнопкой мыши возвращает в предыдущее меню. Итак, первоначальное меню будет содержать три пункта:

MISSION TRAINING
SPACE HULK
DEATHWING

MISSION TRAINING - перенесет вас в подменю, тоже содержащее три пункта:
BASIC TURTORIAL
ADVANCED TURTORIAL
CONTINUE BASIC TURTORIAL

BASIC TURTORIAL (основная обучающая программа) - Начинает основное обучение, где Вы можете тренироваться издавать команды и управлять в режиме реального времени.

ADVANCED TURTORIAL (усложненная обучающая программа) - Здесь Вы учитесь управлять целыми отрядами и использовать другие виды вооружения.

CONTINUE BASIC TURTORIAL (продолжение основного обучения) - Позволяет Вам перейти к следующей миссии из BASIC TURTORIAL.

SPACE HULK - перенесет вас в подменю с пунктами:
ORIGINAL SPACE HULK MISSION
ONE SQUAD MISSION
TWO SQUAD MISSION

ORIGINAL SPACE HULK MISSION - Здесь содержатся миссии, которые включены в саму игру.

ONE SQUAD MISSION - Содержит набор миссий, где используется один отряд (5 человек).

TWO SQUAD MISSION - Предоставляет Вам возможность управления двумя отрядами (10 человек).

DEATHWING - Приведет Вас в подменю с двумя пунктами:
CONTINUE CAMPAIGN
RESET CAMPAIGN

CONTINUE CAMPAIGN - Позволяет Вам продолжить игру от последней миссии, которая автоматически запоминается и обновляется.

RESET CAMPAIGN - Уничтожает все Ваши предыдущие достижения и начинает игру заново. Будьте внимательны с этой командой.

После выбора миссии Вас выбрасывает в брифинг миссии, который состоит из двух частей. В первой части Вам сообщается обобщенная информация, а во второй- более конкретная. В частности, там сообщается цель миссии, первоначальное местонахождение Вашего отряда, места появлений Genestealers. Все конкретные места на карте помечаются котрастными мигающими квадратиками. Во время брифинга нажатие на левую клавишу мыши означает переход к следующему пункту дислокации, правой клавишей - к следующей части. После брифинга Вас выбросит в начало миссии.

В некоторых миссиях предлагается возможность выбора оружия. Процесс выбора оружия тривиален - нажатие левой клавишей мыши под арками выбирает оружие, нажатие левой клавишей мыши на бойце дает ему это оружие. Терминатор обычно несет два вида оружия - дальнего действия и ближнего боя. Ближнее оружие нужно, когда враг рядом, дальнее - в остальных случаях. Ниже описаны все виды оружия.

POWER GLOVE (PG) - Power Glove представляет из себя громадный стальной "кулак", который непосредственно прикреплен на скафандр Терминатора. Одним мощным ударом кулака можно уничтожить несколько врагов. Это оружие ближнего боя. Только бойцам с этим оружием можно поднимать предметы.

STORM BOLDER (SB) - Это основное оружие дальнего действия. Оно не слишком мощное, но достаточно эффективное: обладает высокой дальностью стрельбы и неограниченным запасом боекомплекта.

HEAVY FLOMER (FL) - Оружие массового поражения. Покрывает площадь 3*3. Heavy Flomer обладает большой дальностью, но имеет ограничение в боекомплекте - 6 выстрелов. Также это оружие имеет спецэффект: саморазрушение бойца и всего в единичном радиусе.

POWER SWORD (PS) - Power Sword - очень эффективное оружие ближнего действия. При атаке энергия меча направляется в цель, подобно ударам молнии.

LIGHTNING GLAWS (LC) - Наилучшее оружие ближнего боя. Оно лишает Genestealers их панцирей, вследствие чего они становятся слабее. Но тяжесть Lightning Glaws такова, что второго оружия быть не может.

THUNDER HUMMER (TH) - энергетическое оружие ближнего действия, основанное на генераторе. При использовании Thunder Hummer происходит прорыв взрывчатого вещества с силой, достаточной для уничтожения одного Genestealer. Спецэффект: подобно Heavy Flomer, это оружие может использоваться для саморазрушения. Thunder Hummer обычно используется вместе со Storm Shield.

STORM SHIELD (SS) - Этот щит также основан на использовании энергии, поступающей от генератора, расположенного на скафандре Терминатора. Характерной чертой присутствия Storm Shield являются разряды энергии, видимые в

качестве линий, змеящихся поперек этого оружия. Это оружие - самая лучшая защита против нападения вблизи.

CHAIN FIST (CF) - Chain Fist задумывался таким же мощным оружием, как и Power Glove. Главная же причина появления Chain Fist - возможность этого оружия пробивать стальные перегородки. Не спутайте эти перегородки с дверью, которую можно открыть.

ASSAULT CANNON (AC) - Assault Cannon является оружием дальнего действия. Оно имеет два режима: одиночные выстрелы, которые являются основным типом огня, и залповый огонь (удержание одновременно левой и правой кнопки мыши), который может пробивать ряды дверей, Genestalers, и т.д. Лимит 10 выстрелов или 2 залпов по 5 боезапасов в каждом, хотя в некоторых миссиях возможна дозарядка. Использование этого оружия удобно при очистке длинных коридоров от врагов или дверей.

Для двухотрядных миссий продвиньте мышь влево через стену - щелчок на панели Switch Squad позволит сменить отряд. Продвиньте мышь вправо через стену - щелчок на панели Exit начнет миссию.

В начале миссии Вы увидите экран с некоторым количеством окон. Четыре верхние экрана соответствуют четырем бойцам Вашего отряда. В центре Вы увидите большое окно, соответствующее пятому бойцу (рябь на каком-либо из окон означает отсутствие бойца, т.е. он либо не предлагался в миссии, либо убит). На центральное окно Вы можете переключить любого бойца, для этого надо щелкнуть правой клавишей мыши на каком-нибудь из остальных окон. В каждом окне в верхнем левом углу показан номер бойца и две пары букв, указывающие его вооружение. Левая пара показывает оружие в левой руке, а правая - в правой. Цифры, если есть, дают сведения о количестве зарядов в боекомплекте и количестве перезарядок боекомплекта. Под каждым окном находится глазок и до 5 исполняемых в данный момент приказов. Также там находится табличка, показывающая, несет ли в данный момент боец какой-либо предмет (нарисовано черным) или нет. Щелчок левой клавишей мыши на любом окне дает выстрел из первого оружия, причем на центральном окне прицельно, а на остальных - нет.

Терминатором, представленном в центральном окне возможно дополнительное управление. Справа от центрального окна находятся стрелки, щелчок левой кнопкой мыши на которых дает шаг вперед (или открывание двери), шаг назад, или поворот на 90 градусов. Если курсор подвести к границам окна до его превращения в характерные стрелки и в этот момент нажать на левую клавишу мыши, то это даст аналогичный результат. Попеременное нажатие левой и правой клавиш на центральном окне дает спецэффект оружия. Щелчок правой клавишей мыши на предмете позволяет бойцу взять его при условии, что боец находится на соседней с предметом клетке и вооружен Power Glove. Но при этом нужно помнить, что при последующей стрельбе возможна потеря предмета.

Под стрелками находятся две "кнопки": кнопка "FREEZE" и кнопка "!". Кнопка "FREEZE" переключает реальное время (кнопка отжата) и "надвремя" (кнопка прижата и мигает). В режиме "надвремени" ход реального времени как бы замораживается, что предоставляет Вам возможность программировать действия терминаторов в сложных ситуациях, когда требуется их синхронная работа. Но учтите, что это "надвремя" отнюдь не вечно: оно будет уменьшаться в режиме "надвремени" и пополняться в режиме реального времени. Как раз внизу находится индикатор ресурса "надвремени". Кнопкка "!" предоставляет возможность переключения между отрядами (если их два).

Слева от центрального окна находится экран сканера бойца. Красными точками обозначены враг, цифрами - бойцы, а мигающая зеленая точка соответствует бойцу, представленному в центральном окне. Щелчок правой кнопкой мыши на экране сканера переключает на тактический экран.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Вы можете использовать альтернативный метод стрельбы из Heavy Flomer. Для этого щелкните правой кнопкой мыши в окне сканера бойца на квадрате, который находится в поле зрения Терминатора, несущего Heavy Flomer. Таким же образом можно использоать и метод саморазрушения бойца, вооруженного Thunder Hummer, надо только попеременно пощелкать левой и правой клавишами мыши несколько раз.

ТАКТИЧЕСКИЙ ЭКРАН ПЛАНИРОВАНИЯ

Тактический экран планирования обычно используется в режиме "надвремени", но так же возможно его использование в реальном режиме времени. Здесь вы можете координировать каждое действие любого бойца.

В левом верхнем углу находятся четыре пиктограммы. Это индикатор режима OVERWATCH, ПОВОРОТ, ОРУЖИЕ, ДВЕРИ. Ниже находятся еще четыре пиктограммы. Это ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВОЗМОЖНОЙ ПЛОЩАДИ ПОРАЖЕНИЯ, СМЕНА ОТРЯДОВ, ОТМЕНА ПОСЛЕДНЕГО ПРИКАЗА и пиктограмма GO. Между двумя этими рядами пиктограмм находится список приказов, исполняемых

Терминатором и список Терминаторов. В списке Терминаторов также отображается их вооружение. Стрелкой будет помечен мигающий на оперативном плане Терминатор, и при переходе на основной экран он будет представлен в центральном окне. Под вторым рядом пиктограмм находится уже знакомая нам кнопка "FREEZE" и индикатор ресурса "надвремени". Ниже находится стратегический план (полный либо его известная часть). Щелчок правой клавишей мыши на стратегическом плане переключает обратно на основной экран. Справа находится оперативный план, увеличенная часть стратегического, видная и управляемая рамкой на стратегическом плане. На оперативном плане Вы можете видеть своих бойцов (изображены характерными фигурками с соответствующими им номерами), двери (желтые перемычки) и, наконец, Genestealers, которые показаны либо розово-синими фигурками, либо пятнами (если они не находятся в поле зрения ни одного из Терминаторов). Эти пятна бывают двух размеров - маленькие (обозначают одного Genestealer) и большие (обозначают нескольких Genestealers), т.к. в отличие от Терминаторов несколько Genestealers могут находиться на одном квадрате и передвигаться через квадраты, содержащие другого Genestealer. Но, когда Genestealer находится в поле зрения какого-нибудь Терминатора, он начинает перемещаться по таким же правилам, как и Терминатор, т.е. несколько Genestealers не могут вставать на одну клетку и т.д.

Теперь перейдем к описанию пиктограмм.

Режим OVERWATCH: В этом режиме боец уничтожает все недружественные объекты, встречающиеся на его пути. Это могут быть Genestealers, двери и т.д. То, что Терминатор находится в этом режиме, означают точки вокруг его фигуры на этой пиктограмме. Отключить этот режим можно левой кнопкой мыши, а включить - правой.

ПОВОРОТ: С помощью этой пиктограммы можно приказать бойцу повернуться на 90 градусов. Если на этой пиктограмме Вы щелкните левой клавишей мыши, то боец повернется влево, а правой - вправо. Для разворота бойца надо два раза щелкнуть левой или правой клавишей мыши на этой пиктограмме.

ОРУЖИЕ: Тип оружия (ближнее или дальнее) будет выбран автоматически, когда Вы укажете точку применения. Для этого надо сначала щелкнуть левой клавишей мыши на пиктограмме оружия (похожа на две капельки), затем так же левой клавишей на точке стрельбы на оперативном плане. Но, если щелкнуть правой клавишей мыши на этой пиктограмме, то это вызовет спецэффект для второго типа оружия.

Задав таким образом приказ, Вы вызовете один выстрел. Под верхним рядом пиктограмм расположен ряд кнопок с римскими цифрами от пяти до единицы. Щелкнув на них мышью, Вы можете установить нужное число выстрелов соответствующее приказу "оружие".

ДВЕРИ: С помощью этой пиктограммы можно приказать Терминатору открыть (щелчок левой клавишей мыши) или закрыть (щелчок правой клавишей мыши) дверь, не выбивая ее. После щелчка на этой кнопке укажите дверь (путь Терминатора должен кончаться на соседней с дверью клетке). Когда Вы становитесь на телепортатор, то для его активизации нужно просто закрыть за собой дверь.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЛОЩАДИ ПОРАЖЕНИЯ: Это вспомогательная пиктограмма с клеточками. Нажатие ее показывает на оперативном плане возможную площадь поражения при стрельбе выбранного Терминатора. Это лучше всего использовать, когда требуется найти наилучшее положение бойца, предназначенного для охраны области, коридора и т.д.

СМЕНА ОТРЯДОВ: Это уже знакомая нам кнопка "!".

GO: Завершение выдачи приказов можно сделать несколькими способами. Сделав выбор очередного бойца, Вы перейдете к его приказам (то, что задано другим, останется). Возврат в реальное время инициирует автоматическое выполнение приказов, поданных бойцам. Наконец, если Вы уже в реальном режиме времени, нажатие пиктограммы GO заставит начать выполнение приказов.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: Чтобы переместить Терминатора, просто щелкните левой клавишей мыши на квадрате, куда он должен переместиться, на оперативном плане. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Невозможно передвигать Терминатора через (на) клетку, на котором стоит другой боец. Учитывайте это при планировании операций.

КОМАНДЫ КЛАВИАТУРЫ

B - Возвращает к главному меню выбора миссии.
F - Адекватно нажатию на "кнопку" "FREEZE".
P - Пауза в игре.
T - Завершение миссии (сержант при этом умирает).
ПРОБЕЛ - Переключение между отрядами.
Fn - Переключает на центральное окно бойца с номером n (например, для третьего надо нажать F3).

SHUFT-Q - Позволяет выйти в DOS из меню выбора типа миссии.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИГРЕ

- Авторы не в ладах с системным программированием. Памяти требуется куда больше, чем указано в инструкции. Сообщение о нехватке RAM может означать что угодно: и основную память, и XMS. Я после ряда усилий "влез" в 4 Мб, используя такие строки:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH
```

Также эта игра пошла с использованием пакета QEMM. Драйверы CD-ROM и Sound Blaster должны быть вне HMA, иначе 4 Мб не хватит для игры с музыкой и звуковыми эффектами.

- Монстры быстрее Вас (6:4). Ждите в укрытии, пока можно, и стреляйте.
- Genestealers не глупы, они найдут Вас. Держите на мушке все подходы к отряду.
- Не зевайте. Оставаясь долго на месте, Вы вызовете такое нашествие монстров, что... В общем, двигайтесь к цели.
- Не полагайтесь на OVERWATCH. Это не гарантирует успеха. Терминаторы часто бывают поражены рикошетом от панцирей монстров. Стреляйте уж сами и издали.
- Стойте близко. Монстров много больше Вас - не распыляйте силы.
- Защищайте активы, нужные для завершения миссии; жертвуйте остальным. Без потерь не бывает побед.
- Не оставляйте тыл без прикрытия. Монстры знают, кто куда стоит лицом. Глядите на радар и/или на тактический план.
- На простых тренировках отточите умение подать все приказы, повторяя начальные миссии нужное число раз.
- Если Вы новичок, то я рекомендую перед началом основного обучения выбрать миссию UNMAPPED в пункте TWO SQUAD MISSION. В этой миссии предоставляется возможность выбора оружия. Опробуйте каждое оружие во всех режимах.
- Терминаторы - люди, не роботы! Ваши приказы порой могут и "забыть" или не понять. В особенности, по части стрельбы. Почаще контролируйте острые ситуации через "надвремя".
- Genestealers очень часто поджидают Вас в засаде за углом. Против этого удобно использовать Heavy Flomer.
- Вы можете "обманывать" Genestealers входом в коридор, стоя позади закрытой двери и открывая ее, в то время, как Genestealer находится позади двери.
- Особенно осторожны будьте с Патриархом. Он похож на Genestealer, но в 3-5 раза больше и мощнее. Патриарх может использовать свои возможности с целью запугивания, защиты Genestealers от нападения, чтобы они могли уничтожить своих противников. Он может оградить судно от детальных просмотров сканера бойца.

УДАЧИ ВАМ В БОРЬБЕ С ХАОСОМ!

SYSTEM SHOCK

Фирма - Origin. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 27,1MB.

Требования к машине: процессор минимум 486SX-33, 4Mb ОЗУ, DOS 5.0 и выше. Внимание! Игра может работать только из корневой директории диска. Например: C:\SHOCK, D:\SHOCK и т. д. Для изменения этого требования замените в файле installe.dat байт 2A на 2C, 2D и т. д.

Итак, что же представляет собой игра System Shock? Кто-то может сказать, что это просто очередная разновидность DOOMa и подобных игр. И он в чем-то будет прав, потому что главный герой тоже ходит по загадочным лабиринтам и отстреливает всяких нехороших дядюшек и других враждебных созданий. Но есть очень большое НО!!! И оно заключается в том, что System Shock открывает новое поколение игр - виртуальная реальность. Спору нет, все нужно дорабатывать и доделовать, но главное ядро уже готово. Все в игре очень реалистично, я сам даже удивился. Например, можно поднимать голову вверх или вниз и смотреть в любом направлении или если, например, Вы упали в какую-то яму, то из нее можно выбраться, схватившись за край и подтянувшись. Лабиринт, где придется бродить, тоже очень смахивает на реальный. Там предусмотрено все: и комнаты отдыха, и командные пункты, ну а служебные переходы (где-то между

стенками) выглядят соответствующе. Очень хорошо, что из любой ловушки, которые поджидают Вас, обязательно есть выход.

Какой же сюжет у этой замечательной игры?

Дело происходит в будущем, в век киборгов и думающих компьютеров. Очень многие молодые люди стали киберпанками. По орбите вокруг Сатурна вращается космическая станция "Цитадель", которая принадлежит корпорации TriOptimum. Системами безопасности этой станции управляет искусственный мозг SHODAN (Sentient Hyper-Optimized Data Access Network, то есть чувствующая гипероптимизированная сеть доступа к данным). С ним начинают твориться странные вещи, и начальник станции Эдвард Диего очень хотел бы узнать, что же неладно с мозгом, да не может, потому что программистов хороших не найти, а самому в сеть не пролезть. И тут подвернулся хороший случай. В сеть орбитальной станции нелегально проник какой-то хакер. Но он был идентифицирован системой защиты и пойман. По просьбе начальника Диего парня везут на "Цитадель". Конечно, хакеру грозит серьезное наказание, но, как в хороших фантастических боевиках, ему предлагают выгодную сделку: он проникает в сеть и добывает нужную Диего информацию, а взамен не только избежит наказания, но и будет награжден мозговым имплантом, что позволит парню входить в киберпространство и получать цифровые данные без помощи иных дополнительных устройств. Проще говоря, хакер станет киборгом и заветная мечта любого киберпанка осуществится. Естественно, парень соглашается и, конечно же, проникает в сеть и добывает необходимые данные. Затем проводится сложная операция: новоявленный хакер-киборг проводит в лечебной коме шесть долгих месяцев. Проснувшись в одном из помещений станции полгода спустя, он не видит никого вокруг. Оказывается, за это время SHODAN достиг очень и очень многого. Не зря волновался начальник "Цитадели". Искусственный мозг, не зная ни жалости, ни милосердия, овладел станцией при помощи перепрограммированных сервисных роботов, а весь обслуживающий персонал SHODAN превратил в киборгов-убийц и мутантов, а тех, кто пытался оказывать сопротивление и не были нужны мозгу для опытов, были просто уничтожены. Их останками, оружием и электронной почтой усыпаны этажи и коридоры. Хакеру-киборгу остается только, убивая и разгадывая загадки, добраться до последнего этажа станции и победить SHODANa, тем самым предотвратив его задумку превратить Землю в планету мутантов.

Итак, загружайте файл sshock.exe и, как обычно, не трогая клавиатуру, смотрите заставку-историю (впоследствии можно нажимать Esc и оказываться в главном меню. Оно представляет из себя четыре пункта).

- PLAY INTRO - посмотреть заставку-историю
- NEW GAME - начать новую игру
- CREDITS - посмотреть, кто же создал этот шедевр
- CONTINUE - продолжить одну из записанных игр

Я думаю, что стоит подробней рассмотреть только пункт "NEW GAME". В остальных и так все понятно.

Итак, Вы нажимаете на "Начать новую игру". Первое, что необходимо сделать - это установить уровень сложности (с этим описанием это можно сделать быстро и правильно). Сложность прохождения игры зависит от четырех пунктов:

- COMBAT - установить, как будут вести себя враги (будут ли нападать первыми, хороший ли у них слух, т. е. будут ли они слышать выстрелы и затем искать Вас и т. д.)
- PUZZLE - установка уровня сложности головоломок
- MISSION - сложность миссии (есть ли лимит времени, сложность задания и т. д.)
- CYBER - степень надежности Вашего тела (чем меньше уровень сложности, тем надежнее)

В каждом пункте можно поставить четыре уровня сложности и эта совокупность будет определять общую сложность игры. Далее вводите свое драгоценное имя и щелкаете по кнопочке "START". ИГРА ПОШЛА!

Играть лучше всего с помощью мышки (наводить прицел, открывать двери и т. д.) и клавиатуры (делать все остальное), хотя на вкус и цвет товарища нет. Чтобы Вам не мучиться с определением, какая клавиша что значит, поясню.

Итак, клавиши управления:

? - вызов помощи по используемым клавишам
F1-F5 - выбор того, что выводить на левый экран MFD (что это - см. ниже)
F6-F10 - выбор того, что выводить на правый экран MFD
1-5 - выбор видения (лево)
6-0 - клавиши использования подручных средств (право)
R - обратить свой взор вверх
F - обратить свой взор прямо
V - обратить свой взор вниз
SPACE (Пробел)/J - подпрыгнуть
T - встать в полный рост

G - присесть
B - лечь
Q - отклониться влево
E - отклониться вправо
W - встать нормально
Z - двигаться боком влево
C - двигаться боком вправо
X - двигаться назад задом
A - поворачиваться налево
D - поворачиваться направо
S - идти вперед
P - пауза
ENTER - огонь из текущего оружия
ALT-H - подсказать: что это такое и что с ним делать
ALT-V - сделать побольше кругозор
ALT-O - подсказка по игровому экрану
CTRL-S - записать игру
CTRL-L - загрузить игру
ESC - выйти в игровое меню
ALT-X - выйти в DOS
Курсорные стрелки - перемещение персонажа

Если использовать совместно с клавишами перемещения клавишу SHIFT, то передвижение будет в два раза быстрее.

Теперь постараюсь описать, что же Вы увидите на экране. Все будет видно, как будто собственными глазами. Так как Вы являетесь киборгом, есть еще различные информационные экраны и текстовые подсказки, возникающие на экране. Далее будет схематически изображен весь игровой экран.

БИОМЕТР | 1 | 2 | Жизненные силы | Энергия
3 | Главный экран | 4
5 6 7 8 9 | Левый MFD | ОКНО ИНФОРМАЦИИ | Правый MFD | 5 6 7 8 9
10 11 12 13

Подробнее:

1. Регулятор взгляда и положения головы относительно горизонта.
2. Регулятор положения тела.
3. Переключение кругозора и видения.
4. Инвентарь (компас, фонарь, скейт).
5. Текущее оружие
6. Экран обыска трупов (все автоматически) и задействования тех или иных предметов
7. Карта (Automap)
8. Электронная система включения (?)
9. Различные пояснения
10. Перечень и количество полезных вещей (оружие, аптечки, стимуляторы)
11. Инвентарь
12. Найденные вещи (различный хлам, батарейки и т. д.)
13. Чтение e-mail

После того, как Вы немного освоитесь в игровой среде, можно приступать к планомерному очищению коридоров и залов космической станции "Цитадель" от нежелательных элементов. Конечно, радует большое разнообразие различных видов оружия, обилие вспомогательных веществ (от обычных лекарств до особых ускорителей мозговой деятельности, а для скучающих - галлюциногены) и дополнительных устройств - для чтения e-mail, обзора того, что творится сзади, карта, фонарь, компас, скейт (кстати, передвигаться на нем очень удобно и приятно, особенно если у Вас быстрая и хорошая 486-я) и т. д. Не стоит коллекци- онировать всяких хлам (он выделен красным цветом в списке), в конечном итоге надо будет все равно выбрасывать. В киберпространстве, где хозяйничает сам SHODAN, нужно успеть собрать как можно больше данных и кодов, попутно уничтожая имеющимся у Вас в наличии оружием стражей, мины, заборы и киберсобачек. Киберпространство - это прозрачная цветная сетка, внутри которой плавают жизненно важные и опасные предметы одновременно. Чтобы получить объект или наоборот, от него, с ним необходимо столкнуться. Важно вовремя почитывать электронную почту. Она содержит сведения о том, как тяжело и доблестно умирали на боевых постах защитники станции, но изредка там можно узнать важные детали - коды доступа, месторасположение секретных складов оружия и даже предупреждения о скоплениях мутантов и т. д.

Конечно, каждый желает по-своему бороться с нечистью, но, я думаю, еще несколько советов не помешает. Обязательно уничтожайте камеры. Они сле-

дят за Вами и позволяют не только узнать врагу, где Вы сейчас находитесь, но и застать Вас врасплох. Старайтесь держать карту на одном из MFD (Мультифункциональный дисплей) и делайте на ней пометки. Также пусть Вас не смущает, если окажется, что нужно вернуться на уже пройденный уровень, чтобы что-нибудь включить или открыть. Старайтесь как можно чаще сохраняться под разными именами (очень полезный совет для всех игр). Для того, чтобы вылезти из какой-нибудь ямы, нужно приблизиться к стенке и, держа стрелку вперед, нажать на прыжок. Если есть возможность включить нормальное освещение, не зевайте.

Некоторые рекомендации к аппаратуре: эта игра очень капризна. Требует много резидентной памяти и довольно большой производительности самой машины (у меня на 486-SX40 притормаживает). Возможно, придется Вам сделать загрузочную дискету.

Ну вот, в общем-то, и все основные пожелания и рекомендации я высказал. Остальное уже за Вами. Накажите это подлое искусственное отродье. "Сделайте" SHODANa так, чтоб другим не повадно было!!!

THE LEGACY - REALM OF TERROR

Фирма - MICROPROSE. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA. Размер - 22 Mb.

Добро пожаловать в "The Legacy". Скорее всего, Вы читаете эти строки потому, что зашли в тупик и не знаете, как выбраться из создавшейся ситуации.

Ниже Вы найдете описание и указание местоположения всех монстров, которые водятся в этой игре, а также решение всех головоломок.

Но сначала - самый крутой хинт из всех хинтов "Legacy": эта игра не относится к типу стрелялок и симуляторов драк. Она требует напряженной работы мысли и решения логических головоломок. В большинстве случаев лучшим советом будет следующий: уносите ноги и уворачивайтесь, избегайте сражения до последней возможности!

ПРЕДМЕТЫ

Чтобы лучше справиться с поставленными в игре задачами, Вам не помешает ознакомиться с перечнем имеющихся в ней предметов. Ниже Вы найдете описание предметов, узнаете, где их можно найти, сколько предметов каждого вида Вы можете получить в ходе игры и нужен ли данный предмет для решения головоломки.

Предмет: Astrolabe (Астролябия) Количество в игре: 1 Где находится: Уровень подвала (Basement) -2 Нужен для решения головоломок?: Да Описание: древние астрономы использовали это устройство совместно с телескопом для наблюдения за перемещением звезд.	Предмет: Batteries (Батарейки) Количество в игре: 2 Где находится: Уровень 3 (Приют); Уровень подвала 1 Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: используется для зарядки фонаря (flashlight) и boom box. Жизнь каждого комплекта батарей - 2-4 часа.
Предмет: Book of Matches (Коробок спичек) Количество в игре: 2 Где находится: Уровень 2; Уровень подвала 2 Нужен для решения головоломок?: Да Описание: обычный коробок спичек, которые можно использовать для освещения и поджога (подробности см. в 6.02, 6.04, и 6.09)	Предмет: Brief Case (портфель, саквояж) Количество в игре: 1 Где находится: Уровень 1 (The Ground Floor - Первый этаж) Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: используется для хранения и переноски предметов.
Предмет: Chinese Coins (Китайские монеты) Количество в игре: 5 Где находится: Уровень 3 (The Asylum - приют) Нужен для решения головоломок?: Да Описание: Вы должны собрать 5 таких монет для того, чтобы вызвать Karcist.	Предмет: Circlet of Magic Protection (Кольцо магической защиты) Количество в игре: 1 Где находится: Уровень 3 Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: помогает при защите от магических атак.
Предмет: Coffin Dust - Гробовая пыль Количество в игре: 7 Где находится: Уровень 1; Mausoleum - Мавзолей Нужен для решения головоломок? Да Описание: Небольшой кожаный мешочек с пылью, собранной в гробу.	Предмет: Crystal Glasses - Хрустальные очки Количество в игре: 1 Где находится: У Оккультиста (Occultist) на Эфирной плоскости (The Ethereal Plane) Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: владелец этих очков получает иммунитет против случайных телепортеров в Астральной плоскости (The Astral Plane).
Предмет: Crystal Flute - Хрустальная флейта Количество в игре: 1	Предмет: Demonic Statues - Демонические статуи.

Где находится: The Egyptian Tomb - Египетская гробница Нужен для решения головоломок?: Да Описание: представляет собой маленькую зеленую флейту, которая косвенно необходима для завершения игры. Если в нее подуть в соответствующем месте - разрешится часть головоломки. См. детали ниже.	Количество в игре: 3 Где находится: Уровень 1 (Entrance - Уровень Входа); Уровень 2; Уровень 3 (The Asylum - Приют) Нужен для решения головоломок?: Да Описание: Статуи Cartag, Pthark и Skaruk. Они - часть решения головоломки на Уровне 4 (The Museum - Музей).
Предмет: Electronic Tool Kit - Набор электронных инструментов Количество в игре: 1 Где находится: Уровень подвала 2 Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: используется при взломе электронных замков и ремонта электронных устройств.	Предмет: Document Wallet - Бумажник с документами. Количество в игре: 2 Где находится: Уровень 2; Уровень подвала 1 Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: Портфельчик для документов. Удобен для хранения листов дневника, заметок и т.п.
Предмет: Food - Пища Количество в игре: 8 контейнеров (в некоторых из них - несколько блюд) Где находится: См. Описание. Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: в игре предусмотрено два типа пищи - быстрая (бутерброды) и вкусная (Snax). Ниже приведен перечень уровней, где Вы можете найти пищу: Уровень 1 - 1 Уровень 2 - 1 Уровень 3 - 1 Уровень 4 - 2 Уровень подвала 1 - 1 Уровень подвала 2 - 1 Уровень подвала 3 - 1 Существует и третий, неаппетитный тип пищи на Уровне подвала-3 (Basement - 3). См. его описание ниже. Нет пищи на уровнях Мавзолея и Египетской гробницы.	Предмет: First Aid Kit - Аптечка. Количество в игре: 17 Где находится: См. Описание. Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: Аптечки не участвуют в решении головоломок, но они жизненно необходимы для успешного окончания игры и должны применяться осмотрительно. В каждой аптечке содержится от 4 до 8 бинтов. Ниже приведен список уровней, где они находятся: Уровень 1 - 3 Уровень 2 - 3 Уровень 3 - 2 Уровень 4 - 1 Mausoleum - 3 (Мавзолей) Egyptian Tomb - 2 (Египетская гробница) Уровень подвала 2 - 1 Уровень подвала 3 - 2 Вы не найдете аптечек на Уровне подвала 1, Астральной и Эфирной плоскостях.
Предмет: Eye of Agla - Глаз Agla Количество в игре: 1 Где находится: Должен быть собран Нужен для решения головоломок?: Да Описание: Этот предмет весьма важен. Без него Вы не сможете добраться до Belthegor's lair (Логова Belthegor) и завершить игру.	Предмет: Flashlight - Фонарь. Количество в игре: 1 Где находится: Уровень 1 Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: как и в жизни - предназначен для освещения темных комнат.
Предмет: Funerary Urn - Погребальная урна. Количество в игре: 1 Где находится: Уровень подвала 1 Нужен для решения головоломок?: Да Описание: содержит в себе останки и дух японского воина Shintaro Fujiyama. При соединении с принадлежавшими ему предметами произойдет магическое воздействие на определенное оружие. Детали - ниже.	Предмет: Fungi Количество в игре: 2 Где находится: Уровень 3; The Egyptian Tomb - Египетская гробница Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: бесполезное магическое растение. При встрече с ним из Вашего INVENTORY (рюкзака) случайным образом пропадают предметы.
Предмет: Gas - Бензин Количество в игре: 3 Где находится: Уровень подвала 1; Уровень подвала 3; The Mausoleum (Мавзолей) Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: горючее для бензопилы.	Предмет: Green Gem - Зеленый драгоценный камень Количество в игре: 1 Где находится: Уровень 3 (The Asylum - Приют) Нужен для решения головоломок?: Да Описание: При помещении в соответствующее место этот драгоценный камень откроет потайную дверь.
Предмет: Ghetto Blaster (Boom Box) - Гетто Бластер Количество в игре: 1 Где находится: The Egyptian Tomb - Египетская гробница Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: музыкальное устройство, его музыка Гетто Бластера уменьшает точность атак Carrion.	Предмет: Golden Torc of Gothua - Золотая корона Gothua Количество в игре: 1 Где находится: The Mausoleum - Мавзолей Нужен для решения головоломок?: Да Описание: Золотая корона. Необходима для победы в игре.
Предмет: Hand of Glory - Рука славы. Количество в игре: 1 Где находится: Уровень 3 (The Asylum - Приют)	Предмет: Heart of the Karcist - Сердце Karcist Количество в игре: 1 Где находится: Уровень 4 Нужен для решения головоломок?: Да

Нужен для решения головоломок?: Да Описание: рука преступника, установленная на подсвечнике. В результате - получили отвратительную свечку. Детали - ниже.	Описание: призрачный предмет в виде утыканного шипами сердца.
Предмет: Holy Water - Святая вода Количество в игре: 12 Где находится: Уровень 1 Уровень 2 Уровень подвала 1 The Mausoleum Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: восстанавливает небольшое количество здоровья и магической энергии, если Вы ее выпьете. Может применяться в качестве оружия против демонов и призраков (Daemons и Ghosts), а также - в качестве противоядия (нужно выпить).	Предмет: Remote Control - Дистанционное управление. Количество в игре: 1 Где находится: Уровень 3 Нужен для решения головоломок?: Да Описание: Управляющее устройство в виде пульта дистанционного управления видеомагнитофона. Применяется для открытия некоторых электронных замков.
Предмет: Horned Skull - Череп с рогами Количество в игре: 1 Где находится: Egyptian Tomb - Египетская гробница Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: демонический череп, используемый в культовый ритуалах.	Предмет: Incense Burner - Контейнер для сжигания благовоний. Количество в игре: 1 Где находится: Уровень подвала 2 Нужен для решения головоломок?: Да Описание: емкость для сжигания измельченных благовоний.
Предмет: JuJu Fetish - Фетиш JuJu Количество в игре: 1 Где находится: Уровень 1 Нужен для решения головоломок?: Да Описание: символ сильной магии Вуду в виде руки скелета с предплечьем.	Предмет: Lantern - Светильник Количество в игре: 1 Где находится: Уровень 3 Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: масляный светильник.
Предмет: Mayan Jade Effigy Количество в игре: 1 Где находится: Уровень 4 Нужен для решения головоломок?: Да Описание: церемониальная статуя Mayan.	Предмет: Mechanical Tool Kit - Набор инструментов механика. Количество в игре: 2 Где находится: Уровень 1; Уровень подвала 3 Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: набор инструментов, с помощью которых можно взламывать механические замки и ремонтировать заклинившее огнестрельное оружие.
Предмет: Meteorite Fragment - Фрагмент метеорита. Количество в игре: 1 Где находится: Уровень подвала 3 Нужен для решения головоломок?: Да Описание: этот предмет необходим при создании Eye of Agla - Глаза Agla.	Предмет: Mogana Leaves - Листья Mogana Количество в игре: 1 Где находится: Уровень подвала 2 Нужен для решения головоломок?: Да Описание: из этих листьев иногда приготовляют благовония (incense).
Предмет: Mortar and Pestle - Ступка и Пестик. Количество в игре: 1 Где находится: Уровень подвала 2 Нужен для решения головоломок?: Да Описание: используются для измельчения предметов в пыль.	Предмет: Museum Plaques - Музейные пластины. Количество в игре: 3 Где находится: Уровень 2; Уровень подвала 1; Уровень подвала 2. Нужен для решения головоломок?: Да Описание: Золотые пластинки с надписями.
Предмет: Oil - Масло. Количество в игре: 3 Где находится: Уровень 2; Уровень 4; Уровень подвала 1 Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: горючее для светильника.	Предмет: Red Liquid - Красная жидкость. Количество в игре: 1 Где находится: Уровень подвала 2 Нужен для решения головоломок?: Нет Описание: Тоник для повышения силовых возможностей.
Предмет: Security Card - Пропуск Количество в игре: 1 Где находится: Уровень 3 Нужен для решения головоломок?: Да Описание: Электронная карточка - пропуск для открытия некоторых электронных замков.	Предмет: Vanity Mirror - Зеркало Тщеславия. Количество в игре: 1 Где находится: Уровень подвала 2 Нужен для решения головоломок?: Да Описание: отделанное золотом ручное зеркальце.

ОРУЖИЕ

Ниже приведен полный перечень доступного в игре оружия. Указывается тип умения, необходимого для использования того или иного оружия, а также рейтинг эффективности от "*" - самое слабое, до "*****" - самое мощное.

УРОВЕНЬ 1	
Оружие: Green Bottle - Зеленая бутылка Количество в игре: 2 Требуемое умение: Владение дубиной Рейтинг оружия: *	Оружие: Metal Vase - Металлическая Ваза Количество в игре: 1 Требуемое умение: Владение дубиной Рейтинг оружия: *
Оружие: Poker - Кочерга Количество в игре: 1 Требуемое умение: Владение дубиной Рейтинг оружия: **	Оружие: Small-caliber Revolver - малокалиберный револьвер Количество в игре: 1 Требуемое умение: Владение огнестрельным оружием Рейтинг оружия: **
УРОВЕНЬ 2	
Оружие: Baseball Bat - Бейсбольная бита Количество в игре: 1 Требуемое умение: Владение дубиной Рейтинг оружия: **	Оружие: .38 Revolver - Револьвер 38-го калибра Количество в игре: 1 Требуемое умение: Владение огнестрельным оружием Рейтинг оружия: ***
УРОВЕНЬ 3	
Оружие: Axe - Топор Количество в игре: 1 Требуемое умение: Владение дубиной Рейтинг оружия: **	Оружие: Fire Extinguisher - Огнетушитель Количество в игре: 2 Требуемое умение: Владение огнестрельным оружием Рейтинг оружия: Нет (***** против Fire Spawn)
Оружие: .45 Automatic Pistol - Автоматический пистолет 45-го калибра Количество в игре: 1 Требуемое умение: Владение огнестрельным оружием Рейтинг оружия: ***	
УРОВЕНЬ 4	
Оружие: Assegai (Zulu Spear) - Ассегай (копье зулусов) Количество в игре: 1 Требуемое умение: Владение дубиной Рейтинг оружия: * (**** при использовании со щитом зулусов против Hellions)	Оружие: Katana Sword - двуручный японский меч - катана Количество в игре: 1 Требуемое умение: Умение драться на мечах Рейтинг оружия: *****
Оружие: Winchester Rifle - Винчестер Количество в игре: 1 Требуемое умение: Владение огнестрельным оружием Рейтинг оружия: ****	
THE MAUSOLEUM	
Оружие: Chainsaw - Бензопила Количество в игре: 1 Требуемое умение: Умение драться на мечах Рейтинг оружия: *****	Оружие: Double-Barrel Shotgun - Двуствольный дробовик Количество в игре: 1 Требуемое умение: Владение огнестрельным оружием Рейтинг оружия: *****
УРОВЕНЬ ПОДВАЛА 1	
Оружие: Kitchen Knife - Кухонный нож Количество в игре: 1 Требуемое умение: Умение драться на мечах Рейтинг оружия: **	Оружие: Savage .311 Shotgun - Мощный дробовик Количество в игре: 1 Требуемое умение: Владение огнестрельным оружием Рейтинг оружия: * (***** против Death Leaches)
УРОВЕНЬ ПОДВАЛА 2	
Оружие: Wakizashi Sword - меч Wakizashi Количество в игре: 1 Требуемое умение: Умение драться на мечах Рейтинг оружия: ****	Оружие: .44 Magnum Revolver - Револьвер "Магнум" калибра .44 Количество в игре: 1 Требуемое умение: Владение огнестрельным оружием Рейтинг оружия: ****

УРОВЕНЬ ПОДВАЛА 3	
Оружие: M-16 Количество в игре: 1 Требуемое умение: Владение огнестрельным оружием Рейтинг оружия: *****	Оружие: Sacrificial Dagger - Жертвенный кинжал Количество в игре: 1 Требуемое умение: Умение драться на мечах Рейтинг оружия: ** (***** против Servitors)
Оружие отсутствует в Египетской гробнице, в Астральной и Эфирной плоскостях.	

ЗАКЛИНАНИЯ

Ниже приведен полный список заклинаний в порядке уровней, на которых их можно обнаружить. Дано краткое их описание, указан тип и рейтинг наступательных и защитных заклинаний (* - самое слабое, ***** - самое мощное). Разница в указанной силе заклинаний соответствует разнице между стандартным заклинанием и подготовленным специально.

УРОВЕНЬ 1	
Заклинание: "Iron Fist of Agatta" - Железный кулак Агатта Тип: колдовство Рейтинг: * до ** Описание: Временно увеличивает Вашу силу	Заклинание: "Shroud of the Dark Walker" - Саван Темного Ходока Тип: защита Рейтинг: * до ** Описание: уменьшает эффективность физических атак монстров
УРОВЕНЬ 2	
Заклинание: "Aura of Mystic Defense" - Аура магической защиты Тип: защита Рейтинг: ** до *** Описание: уменьшает эффективность магических атак монстров	Заклинание: ""Flames of Desolation"" - Опустошающее пламя Тип: атака Рейтинг: *** до ***** (* против Fire Spawn) Описание: выпускает по противнику мощные огненные шары
УРОВЕНЬ 3	
Заклинание: "Crimson Mists of Myamato" - Малиновый туман Myamato Тип: защита Рейтинг: ** до **** Описание: защищает от физических атак	Заклинание: "Dimensional Rift" - Трещина Измерения Тип: специальное Рейтинг: нет Описание: Открывает портал для перехода в Эфирную плоскость. Для этого необходимо наложить данное заклинание на руну или рунный камень (Rune или Rune Stone).
Заклинание: "Key of the Shadow Lord" - Ключ Повелителя Теней Тип: специальное Рейтинг: нет Описание: открывает большинство дверей, как с механическими, так и с магическими запорами.	
УРОВЕНЬ 4	
Заклинание: "Guiding Eye of Xython" - Направляющий Глаз Xython Тип: колдовство Рейтинг: * до ** Описание: Повышает точность атак метательным и рубящим оружием.	
THE MAUSOLEUM	
Заклинание: "Sight of the Dark Walker" - Зрение Темного Ходока Тип: колдовство Рейтинг: нет Описание: Позволяет Вам видеть в темноте. Применив подготовленное заклинание, Вы будете видеть еще лучше.	Заклинание: "Sword of the Shadow" - Меч Тени Тип: атака Рейтинг: * до ** Описание: магическая атака на расстоянии
УРОВЕНЬ ПОДВАЛА 1	
Заклинание: "Belgor's Mental Violation" - Мысленное Насилие Belgor Тип: атака Рейтинг: ** до *** Описание: магическая атака на расстоянии,	Заклинание: "Elixir of Health" - Эликсир здоровья Тип: колдовство Рейтинг: нет Описание: Увеличивает Ваше здоровье. Подготовленное заклинание действует мощнее

поражающая ум противника	обычного. Прекрасный заменитель аптечек.
УРОВЕНЬ ПОДВАЛА 2	
Заклинание: "Arcane Tower of Reason" - Тайная Башня Рассудка Тип: защита Рейтинг: ** до *** Описание: защищает Вас от паралича при ощущении ужаса.	Заклинание: "Maelstrom of the Mind" - Вихрь Ума Тип: атака Рейтинг: ** до **** Описание: влияет на умственные способности жертвы.
УРОВЕНЬ ПОДВАЛА 3	
Заклинание: "Malevolent Compression" - Злобное Сжатие Тип: атака Рейтинг: * до ** Описание: Уменьшает противника, при этом снижается сила его атак.	Заклинание: "Swift Limbs of Mercury" - Быстрые Конечности Меркурия Тип: колдовство Рейтинг: нет Описание: увеличивает Вашу скорость, Вам будет проще уворачиваться от атак противника и избегать неприятных ситуаций.
THE EGYPTIAN TOMB	
Заклинание: "Malevolent Compression" - Злобное Сжатие Тип: атака Рейтинг: * до ** Описание: Уменьшает противника, при этом снижается сила его атак.	Заклинание: "Mantle of Endurance" - Мантия выносливости Тип: колдовство Рейтинг: нет Описание: Улучшает здоровье и выносливость.
Заклинание: "Obsidian Shards of Annihilation" - Обсидиановые Надкрылья Уничтожения Тип: атака Рейтинг: *** до **** Описание: Мощное заклинание - в Вашего противника полетит заряд чистой энергии.	
THE ETHEREAL PLANE	
Заклинание: "Winds of Destruction" - Ветер Разрушения Тип: атака Рейтинг: ** до *** Описание: швыряет в Вашего противника мини-ураганы.	

ЛЮДИ, МОНСТРЫ И БОЖЕСТВА

Ниже приведено описание всех персонажей, с которыми Вы можете повстречаться в игре. По каждому из них дана следующая информация: местонахождение, тип атаки и методика борьбы.

ЛЮДИ

Частный детектив DEE KIRBY

Местонахождение: Уровень 2, комната #7
Тип атаки: физический
Лучшая атака: любая
Лучшие защиты: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, "Малиновые туманы Мямато", "Саван Темного Ходока".
Описание: Dee - частный детектив, которого наняли для расследования странных событий, которые происходят в доме. Это молодая женщина с короткими темными волосами. При встрече с ней Вы сможете поклясться, что видели ее бродившей по комнатам на Уровне 2, но на самом деле она была закрыта в своей комнате с того самого момента, когда Вы вошли в этот дом. Поговорите с ней, она выдаст кое-какие интересные факты. Если Вы не будете ее атаковать, то она ответит тем же.

ELLEN PRENTISS

Местонахождение: Уровень 3 (The Asylum - Приют)
Тип атаки: физический (Топор)
Лучшая атака: любая
Лучшие защиты: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, "Малиновые туманы Мямато", "Саван Темного Ходока".
Описание: Ellen - темноволосая женщина средних лет крупной комплекции. Из-за странных событий в доме у нее "поехала крыша". Теперь она просто бродит по комнатам Asylum (Приюта), не переставая разговаривать сама с собой. Вам придется расправиться с ней, чтобы получить имеющиеся у нее предметы.

Оккультист CHARLES WENLOCK

Местонахождение: Эфирная плоскость

Тип атаки: физический
Лучшая атака: любая
Лучшие защиты: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, "Crimson Mists of Myamato", "Саван Темного Ходока".
Описание: Мистер Wenlock попал в Эфирную плоскость уже довольно давно. Он обратится к Вам с просьбой о помощи еще до того, как Вы попадете туда сами (вспомните дышащую стену в Приюте). К сожалению, Ваши способности не позволяют его спасти, ему суждено остаться в Эфирной плоскости навсегда. Но это не значит, что Вы не должны предложить ему свою помощь. Если он почувствует, что Вы к нему хорошо отнеслись, то поделится с Вами предметами и информацией.

CARL WINTHROP

Местонахождение: Уровень 4 (Музей), комната #16; Египетская Гробница, комната #4.
Тип атаки: физический (Нож)
Лучшая атака: любая
Лучшие защиты: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, "Малиновые туманы Ямато", "Саван Темного Ходока".
Описание: Карл - молодой блондинистый мужчина. При встрече с ним в Музее Вы сможете получить ценную информацию. Но будьте осторожны: он вооружен ножом и его нервы напряжены до предела. Слишком много вопросов - и он бросится на Вас.

Когда Вы встретите его в Египетской Гробнице, он уже не будет разговаривать. Либо обойдите его стороной, либо убейте.

МОНСТРЫ

BLOODBEASTS - Кровавые Твари

Местонахождение: Уровень 3 (The Asylum - Приют); Эфирная плоскость.
Тип атаки: физический (кусаются)
Лучшая атака: любая (дистанционная атака предпочтительней)
Лучшие защиты: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, "Малиновые туманы Ямато", "Саван Темного Ходока".
Описание: Кровавые твари - самые противные из немагических созданий, с которыми Вам предстоит встретиться. Формой они напоминают свернувшихся в клубок змей сероватого цвета с двумя головами: одна расположена наверху, а вторая - снизу. Они достаточно быстро летают над полом. Лучше всего атаковать их на расстоянии с помощью огнестрельного оружия или заклинаниями. В случае необходимости подраться врукопашную - не забудьте надеть лучшую защиту и наложить защитное заклинание. Атакуют эти твари очень мощно, но только вблизи.

CARRION

Местонахождение: Египетская Гробница
Тип атаки: Звук
Лучшая атака: любая
Лучшие защиты: Отвлекающий звук (например, музыка)
Описание: эти создания выглядят, как древнеегипетские мумии. Они расположены случайным образом по комнатам и коридорам. Атакуют с помощью звука. Это значит, что они способны доставать Вас на расстоянии даже сквозь стены и двери. Обычная физическая защита в этом случае бесполезна. Тем не менее, громкий шум (музыка) в значительной степени уменьшает точность их атак.

DAEMONS - Демоны

Местонахождение: Уровень 2
Тип атаки: физический (когти) и магический
Лучшая атака: Holy Water (Святая Вода)
Лучшие защиты: На расстоянии: Кольцо Магической защиты, "Аура мистической защиты". В ближнем бою: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, "Малиновые туманы Мямато", "Саван Темного Ходока".
Описание: Демоны - фиолетовые создания, которые носятся по этому уровню. Перемещаются они весьма быстро, а также обладают способностью наносить магические атаки с дальнего расстояния. Против них можно применять большинство типов оружия. Впрочем, их весьма сложно убить физически или с помощью магии. Их единственная слабость - Святая Вода. Один бросок бутылкой - и с ними покончено.

DEATH LEECHES - Пиявки Смерти

Местонахождение: Уровень подвала 2
Тип атаки: физический (укусы)
Лучшая атака: Rock Salt (Каменная Соль)
Лучшие защиты: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, "Малиновые туманы Ямато", "Саван Темного Ходока".
Описание: передвигаются толчками и прыжками, между которыми зарываются в землю. Прекрасно скрываются, если они находятся рядом с Вами, то Вы их не видите - они ниже Вашего поля зрения. Могут застать Вас врасплох, если выле-

зут из земли прямо перед Вами. Этим обусловлен способ борьбы с ними - только на расстоянии, с помощью огнестрельного оружия или магии.

Особенно эффективно действует на них каменная соль, но сначала Вам нужно будет изобрести способ доставки этой соли к цели. Бросать ее бесполезно. Ею нужно стрелять, причем два раза.

FIRE SPAWN - Огненное Отродье

Местонахождение: Уровень 3 (The Asylum - Приют); Астральная Плоскость.
Тип атаки: физический
Лучшая атака: Огнетушитель
Лучшие защиты: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, "Малиновые туманы Мямато", "Саван Темного Ходока".
Описание: эти странные создания с Астральной плоскости имеют вид оранжевого сгустка пламени. Они неторопливы и не наносят большого вреда при атаке, но их почти невозможно прикончить физически. Наступательная магия на них тоже практически не влияет. К счастью, огонь остается огнем во всех измерениях. Пшикните на них несколько раз из огнетушителя.

GHOSTS - Привидения, они же - духи

Местонахождение: Уровень 2
Тип атаки: физический
Лучшая атака: Освободите духов от тех уз, которые не дают им упокоиться. Подробности - ниже.
Лучшие защиты: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, Малиновые туманы Ямато, "Саван Темного Ходока".
Описание: духи, которые бродят по второму этажу - слуги Мельхиора. Их души не находят успокоения, они привязаны к физической плоскости с помощью магии. Большинство из них сразу же бросятся на Вас в атаку. Перемещаются они со средней скоростью, но обладают возможностью проникать сквозь стены и другие препятствия. Физические и магические атаки против них малорезультативны. Подобно демонам, они могут быть уничтожены Святой водой.

В игре есть один призрак, который попытается с Вами поговорить. То, что он скажет, - весьма важно, полученная информация даст Вам ключ к тому, как отправить духов в их собственную плоскость существования.

GHOULS - вампиры

Местонахождение: Уровень подвала 1
Тип атаки: физический (когти), яд
Лучшая атака: любая (дистанционная атака предпочтительней)
Лучшие защиты: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, Малиновые туманы Ямато, "Саван Темного Ходока".
Описание: зеленые существа, быстро передвигающиеся на четырех конечностях. Они не могут проводить атаки издали, но бьют когтистыми лапами вблизи. Повторяющиеся атаки этих упырей могут привести к отравлению. Если это произошло - Вам нужно вылечиться, в противном случае Вы умрете. Ввиду изложенного - лучше держаться от вампиров подальше. Атакуйте их с приличного расстояния магией или пулями. Убиваются они достаточно просто.

HELLIONS

Местонахождение: Уровень подвала 2
Тип атаки: физический (Оружие)
Лучшая атака: Ассегай и Щит Зулусов вместе
Лучшие защиты: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, Малиновые туманы Ямато, "Саван Темного Ходока".
Описание: эти создания выглядят как мускулистые демоны с крыльями летучей мыши и грозным с виду оружием. Двигаются медленно, бойцы из них - посредственные. Атаковать на расстоянии не могут. Оружие против них бессильно, применяйте одновременно Ассегай и Щит Зулусов. Обладание этими предметами снизит эффективность атак этих тварей, а также увеличит силу Ваших атак.

LURKERS

Местонахождение: Все Уровни, за исключением: Мавзолей, Египетская Гробница, Эфирная и Астральная плоскости.
Тип атаки: Магическая
Лучшая атака: Нет!
Лучшие защиты: Кольцо Магической защиты, "Аура мистической защиты"
Описание: Lurkers - создания устрашающего вида с многочисленными щупальцами и кучей зубастых ртов. Они неторопливо проплывают почти во всех местах, где Вам предстоит побывать. Обладают возможностью проходить сквозь стены. Это самые мощные создания, не имеющие божественного начала, с которыми Вы встретитесь в игре. Первого из них Вы повстречаете достаточно быстро - Ваш персонаж заорет и оцепенеет от ужаса при этой встрече. Что бы Вы ни делали - ни в коем случае не нападайте на них! Если их не трогают, они ведут себя совершенно безобидно. В противном случае они забросают Вас полным комплектом за-

клинаний. Маловероятно, что в Вашем распоряжении окажется способность к лечению даже на последних стадиях игры, поэтому не будите спящую собаку.

Внимание: если Вы знаете, что эта тварь рыскает поблизости, убедитесь, что наносимые Вами заклинания или выпускаемые Вами пули не направлены в его сторону. Он интерпретирует эту ситуацию как атаку и бросится на Вас. Более того, он останется Вашим врагом до конца игры.

NIGHTCRAWLERS - Ночные Бродяги

Местонахождение: Уровень 4 (The Museum)
Тип атаки: физический
Лучшая атака: Запрещение нахождения в физической плоскости (см. ниже)
Лучшие защиты: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, Малиновые туманы Ямато, "Саван Темного Ходока".
Описание: Nightcrawlers - красные крабоподобные существа, которых можно встретить на уровне Музея. Они обладают приличной скоростью, способны проводить мощные атаки и обладают прекрасной сопротивляемостью к воздействию обычного оружия. Решение головоломки на уровне Музея навсегда изгонит этих тварей с уровня. Обязательно прочтите все записки, в одной из них Вы обнаружите ключ к головоломке.

ROCK FIENDS - Каменные Твари

Местонахождение: Уровень подвала 1
Тип атаки: физический
Лучшая атака: любая (Магия или мощное физическое оружие (типа бензопилы) - предпочтительны)
Лучшие защиты: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, Малиновые туманы Ямато, "Саван Темного Ходока".
Описание: Вы встретитесь с этими серыми неторопливыми существами, которые напоминают троллей, на первом уровне подвала. Они не используют магию и могут нанести только средний вред. С другой стороны, их весьма тяжело убить - их прекрасно защищает толстая шкура, которая по твердости приближается к камню. По возможности, старайтесь их избегать. Если схватка неизбежна - применяйте мощное физическое оружие или магию.

SEA DAEMONS - Морские Демоны

Местонахождение: Уровень подвала 3
Тип атаки: физический (Копье)
Лучшая атака: любая
Лучшие защиты: Дым от сожжения листьев Моганы, Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, "Малиновые туманы Мямато", "Саван Темного Ходока".
Описание: Морские демоны водятся на третьем уровне подвала. С виду они напоминают зеленых рыб с большими глазами и чешуйчатой кожей. Скоростью они не блещут, зато берут количеством. Уязвимы для любого типа физических и магических атак.

Вы можете избежать их, если сумеете найти контейнер, в котором сожжете листья растения mogana. Морские демоны не переносят этого запаха. Любой, кто имеет при себе сгоревшие листья, не будет подвергаться их атакам.

SERVITORS

Местонахождение: Уровень подвала 3
Тип атаки: физический, магический
Лучшая атака: Магия или Жертвенный кинжал
Лучшие защиты: Маскировка; в других случаях: На расстоянии: Кольцо Магической защиты, "Аура мистической защиты". В ближнем бою: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов "Малиновые туманы Мямато", "Саван Темного Ходока".
Описание: Эти странные оранжевые существа напоминают гуманоидов в длинных одеждах. В их обязанностях - проводить человеческие жертвоприношения для Морских Демонов. Перемещаются они медленно, но могут наносить магические атаки на расстоянии. Это очень серьезные противники. Нанести им вред можно любыми способами, но убить их обычным оружием нельзя. Единственный способ расправиться с такой тварью - с помощью наступательной магии или Жертвенного кинжала. Лучше всего замаскируйтесь. Если Вы будете выглядеть так же, как они, то никто на Вас не нападет. Разве что в ответ на Вашу агрессию. Если Вы хорошенько поищете, то найдете несколько неплохих вариантов маскировки.

SKELETONS - Скелеты

Местонахождение: Мавзолей
Тип атаки: физический (Копье)
Лучшая атака: любая
Лучшие защиты: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, "Малиновые туманы Ямато", "Саван Темного Ходока".
Описание: скелеты - вот все, что осталось от семьи Winthrop. И, конечно же, они не лежат себе спокойно в родовой усыпальнице. Они удивительно проворны для

мертвецов - Вы будете встречать их чуть ли не за каждым поворотом. Бороться с ними можно любым оружием и любой магией (бензопила - это вещь). При окончательной гибели от скелета остается на полу кучка костей. К сожалению, у них есть привычка возрождаться к жизни, если Вы пройдете около их останков. Чтобы расправиться с ними окончательно, растворите кости с помощью Гробовой Пыли (coffin dust), которую Вы сможете найти в разных уголках дома.

SLIMES

Местонахождение: Уровень 4 (Музей)
Тип атаки: физический
Лучшая атака: физический (Холодное Оружие)
Лучшие защиты: Иметь при себе горящую Руку Славы (Hand of Glory); в иных случаях: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, "Малиновые туманы Мямато", "Саван Темного Ходока".
Описание: slimes - больше всего напоминают зеленые лужи. Стоит Вам оказаться рядом, как они начинают наносить удары псевдоконечностями. Атаки дистанционным оружием не наносят им существенного вреда. В них трудно попасть - даже колюще-режущее холодное оружие их мало беспокоит. Они будут избегать Вас только в том случае, если у Вас с собой будет предмет под названием Рука Славы.

ZOMBIES - ЗОМБИ

Местонахождение: Уровень 1 (Уровень входа), Мавзолей
Тип атаки: физический
Лучшая атака: любая
Лучшие защиты: Иметь при себе символ магии ВУДУ; в других случаях: Пуленепробиваемый Жилет, Самурайские Доспехи, Щит Зулусов, "Малиновые туманы Мямато", "Саван Темного Ходока".
Описание: зомби - самые медленные, тупые и бестолковые противники в этой игре. Они будут первыми существами, с которыми Вы встретитесь. Применяйте против них любые атаки. Стоит им Вас увидеть, как они начинают инстинктивно следовать за Вами. Против них хороши все средства. Впрочем, в начале игры выбор у Вас будет весьма ограничен.

Неплохо применять тактику заманивания - заманите их в какую-нибудь комнату, после чего сбегите оттуда, захлопнув за собой дверь.

Другой способ от них отделаться - имейте при себе фетиш JUJU (fetish).

Имейте в виду, что не все зомби одинаково бестолковые. Вам могут встретиться и такие, которые умеют пользоваться дробовиком!

БОЖЕСТВА

Ниже описаны бессмертные существа, которые стоят за мрачным населением дома Уинтропов. Они бродят в различных его закоулках, управляя подвластными созданиями дьявола.

ALBEROTH

Местонахождение: Уровень подвала 2
Тип атаки: магический
Лучшая атака: Нет!
Лучшие защиты: Запрещение нахождения на физической плоскости (детали приведены в разделе описания головоломок); Кольцо Магической защиты; "Аура мистической защиты"
Описание: Alberoth - желтое существо со щупальцами, которое обладает способностью находиться возле всех входов на Уровень подвала 2 одновременно. Он всегда будет атаковать Вас при первой возможности, причем только магически (Он знает полный набор заклинаний). Никакая Ваша атака, ни физическая, ни магическая, не нанесет ему вреда - он бессмертен и в любой момент не находится полностью в физической плоскости. Единственный способ избавиться от него состоит в запрете нахождения на физической плоскости. Подробности - ниже.

BELTHEGOR

Местонахождение: Астральная Плоскость
Тип атаки: Магический
Лучшая атака: Магическая (Чем мощнее, тем лучше)
Лучшие защиты: Золотой TORC of Gothua; Кольцо Магической защиты; "Аура мистической защиты"
Описание: Belthegor - грубый красноватый монстр с мордой дьявола и кучей щупалец. Он прячется в потайной комнате, никогда не покидая Астральную плоскость. Цель игры, собственно, и состоит в уничтожении Belthegor. После того, как не останется богов, он станет особенно уязвимым. Малейшая магическая атака будет для него чувствительной. Со своей стороны он также будет применять мощную магию. После того, как Вы победите Belthegor, Вы победите в игре.

Подсказка - обязательно приготовьте самые мощные заклинания нападения, защиты и лечения перед встречей с этой тварью.

THE KARCIST

Местонахождение: Египетская Гробница

Тип атаки: Магический, Прикосновением
Лучшая атака: Уничтожение Сердца Karcist
Лучшие защиты: Кольцо Магической защиты; "Аура мистической защиты"
Описание: Karcist с технической точки зрения не является богом, но он бессмертен. По сути, он - это то, что осталось от Elias Winthrop, который продал свою душу Belthegor в обмен на бессмертие. Он отвратительное создание дьявола, его можно вызвать только с помощью определенного ритуала (см. ниже). При атаке пользуется магией. Его прикосновения также наносят ощутимый вред.

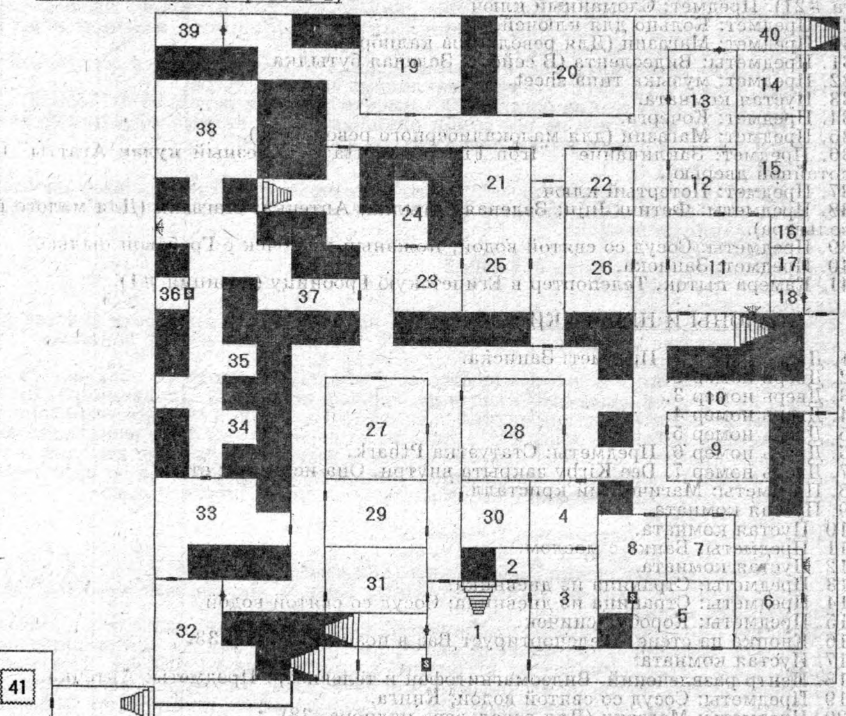
У Вас будет возможность переговорить с ним до того, как Вы подеретесь. Используйте эту возможность - Вы сможете узнать кое-что интересное. Когда случится то, чего нельзя избежать, - атакуйте его любыми способами, отдавая предпочтение атакам на расстоянии. Его можно легко победить, если Вам удастся уничтожить его сердце (см. ниже).

MELCHOIR

Местонахождение: Уровень подвала 3; Эфирная плоскость.
Тип атаки: Магический
Лучшая атака: Нет!
Лучшие защиты: Надеть золотой Torc of Gothua; в других случаях: Кольцо Магической защиты; "Аура мистической защиты".
Описание: Melchoir имеет вид гигантской летающей медузы. Как только он Вас увидит - немедленно атакует. Мельхиору нельзя нанести вред или запретить находиться в физической плоскости. Единственный способ противостоять его атакам - надеть золотой Torc of Gothua; если Вы при этом не будете нападать первым, то Мельхиор оставит Вас в покое.

ОПИСАНИЕ КАРТ

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ (Уровень 1)



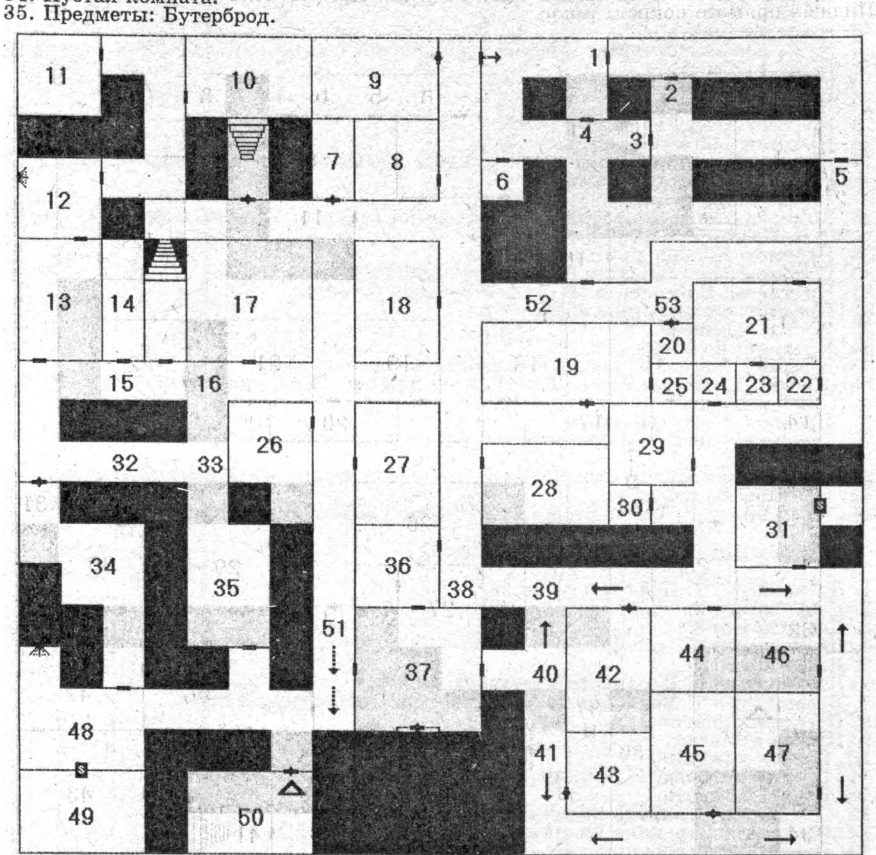
1. Прихожая. Лестница ведет к 3 дверям, которые заколочены и не могут быть открыты. Предметы: Записка; письмо; статуэтка Cartag; металлическая ваза; книга заклинаний (если у Вас ее еще нет).
2. Чулан. Предметы: Записка; Аптечка; Саквояж.
3. Предметы: Малокалиберный револьвер, Зеленая бутылка

4. Пустая комната.
5. Предмет: Ключ системы безопасности (За потайной дверью)
6. Предмет: Сосуд со святой водой.
7. Предмет: Магический кристалл.
8. Предмет: Записка.
9. Предмет: Заклинание - "Саван Темного Ходока".
10. Предмет: фонарь.
11. Пустая комната.
12. Пустая комната.
13. Закрытая комната. (К ней нет ключа!). Предмет: Набор инструментов механика.
14. Предмет: Записка.
15. Пустая комната.
16. Предмет: Аптечка.
17. Предмет: магазин для малокалиберного револьвера.
18. Ящик с запалами (сломан).
19. Пустая комната.
20. Музыкальная комната. Предмет: съежившаяся голова (В кухонном лифте).
21. Пустая комната.
22. Пустая комната.
23. Предмет: Бутерброд.
24. Предмет: Сосуд со святой водой.
25. Предмет: Магический кристалл.
26. Комната потери ориентации: с каждым шагом вперед Вы поворачиваетесь налево. Предмет: Рунный камень
27. Предмет: Записка.
28. Комната с дверью-ловушкой (такие двери ведут на Уровень подвала 1, комната #21). Предмет: Сломанный ключ
29. Предмет: Кольцо для ключей.
30. Предмет: Магазин (Для револьвера калибра .38)
31. Предметы: Видеолента (В сейфе); Зеленая бутылка.
32. Предмет: музыка типа sheet.
33. Пустая комната.
34. Предмет: Кочерга.
35. Предмет: Магазин (для малокалиберного револьвера).
36. Предмет: Заклинание - "Iron Fist of Agatta - Железный кулак Агатты" (За потайной дверью).
37. Предмет: Потертый ключ.
38. Предметы: Фетиш Juju; Зеленая бутылка; Аптечка; Магазин (Для малого револьвера).
39. Предметы: Сосуд со святой водой; Кожаный мешочек с Гробовой пылью
40. Предмет: Записка.
41. Камера пыток. Телепортер в Египетскую Гробницу (позиция #1).

ДЕМОНЫ И ПРИЗРАКИ (Уровень 2)

1. Дверь номер 1. Предмет: Записка.
2. Дверь номер 2.
3. Дверь номер 3.
4. Дверь номер 4.
5. Дверь номер 5.
6. Дверь номер 6. Предметы: Статуэтка Pthark.
7. Дверь номер 7. Dee Kirby закрыта внутри. Она источник стука.
8. Предметы: Магический кристалл.
9. Пустая комната.
10. Пустая комната.
11. Предметы: Банка с маслом.
12. Пустая комната.
13. Предметы: Страница из дневника.
14. Предметы: Страница из дневника; Сосуд со святой водой.
15. Предметы: Коробка спичек.
16. Кнопка на стене - Телепортирует Вас в позицию номер 33.
17. Пустая комната.
18. Центр развлечений. Видеомагнитофон и телевизор. Предметы: Аптечка.
19. Предметы: Сосуд со святой водой; Книга.
20. Предметы: Магазин (Для револьвера калибра .38)
21. Пустая комната.
22. Предметы: Сосуд со святой водой.
23. Коробка с предохранителями.
24. Предметы: Ключ из сплава.

25. Небольшая комната с предметами живописи. Предметы: Магазин (Для малокалиберного револьвера).
26. Комната - место обитания дружественного призрака. Предметы: Пуленепробиваемый жилет.
27. Предметы: Магический кристалл; Записка.
28. Пустая комната.
29. Пустая комната.
30. Пустая комната.
31. Предметы: музейная пластинка ("шурикен"); Заклинание: "Аура мистической защиты" (За потайной дверью); Магазин (Для револьвера калибра .38) (За потайной дверью).
32. Кнопка на стене - Телепортирует Вас в позицию номер 33.
33. Две кнопки на стене - верхняя кнопка: телепортирует Вас в позицию номер 32; нижняя кнопка: телепортирует Вас в позицию номер 16.
34. Пустая комната.
35. Предметы: Бутерброд.

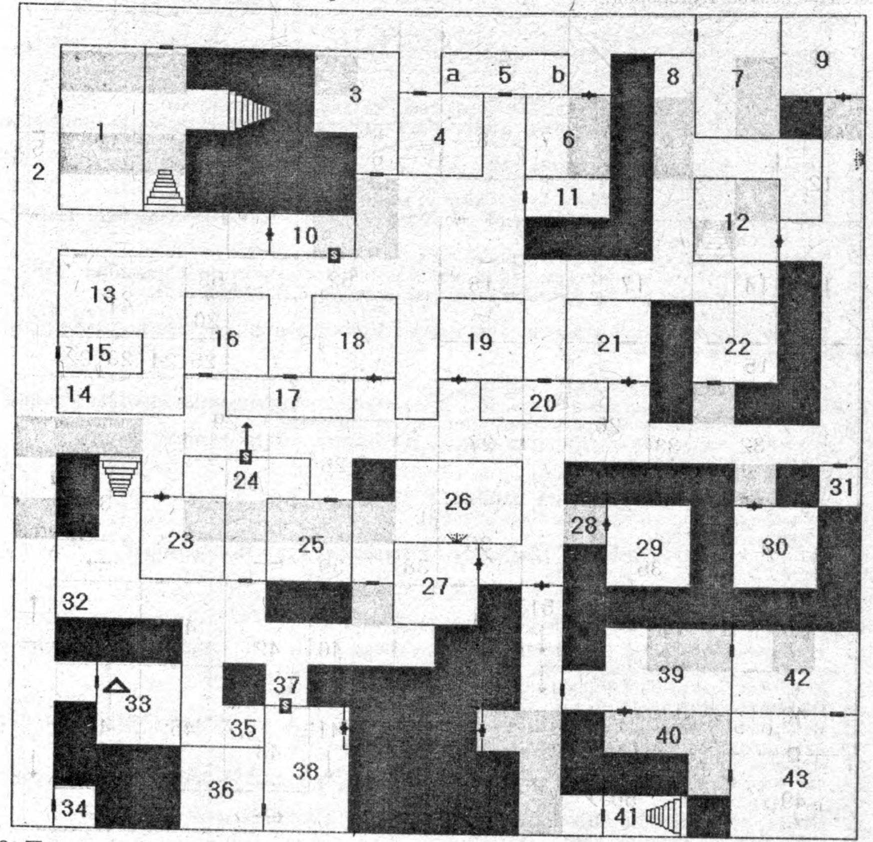


36. Пустая комната.
37. Предметы: Револьвер калибра .38; Сосуд со святой водой.
38. Кнопка на стене - Телепортирует Вас в позицию номер 39.
39. Две кнопки на стене - верхняя кнопка: Телепортирует Вас в позицию номер 40; нижняя кнопка: Телепортирует Вас в позицию номер 39.
40. Кнопка на стене - Телепортирует Вас в позицию номер 39.
41. Предмет: Бейсбольная бита.
42. Предмет: Страница из дневника.
43. Пустая комната.

44. Предмет: Зеленый драгоценный камень.
45. Предмет: Записка.
46. Пустая комната.
47. Предмет: Аптечка.
48. Комната с камином.
49. Потайная комната с пластинкой на стене. Предметы: Записка; Аптечка; Заклинание - "Flames of Desolation - Пламя разрушения"
50. Безопасная комната. Предметы: Записка; Бумажник для документов.
51. Силовое поле (Толкает Вас назад).
52. Предмет: Заряды дробовика.
53. Предмет: Тяжелый ключ.

THE ASYLUM - ПРИЮТ (Уровень 3)

1. Предметы: Записка; Китайская монета.
2. Коридор. Где-то здесь бродит Ellen Prentiss. Предметы: (в распоряжении Ellen) Пиджак прямого покроя; топор.



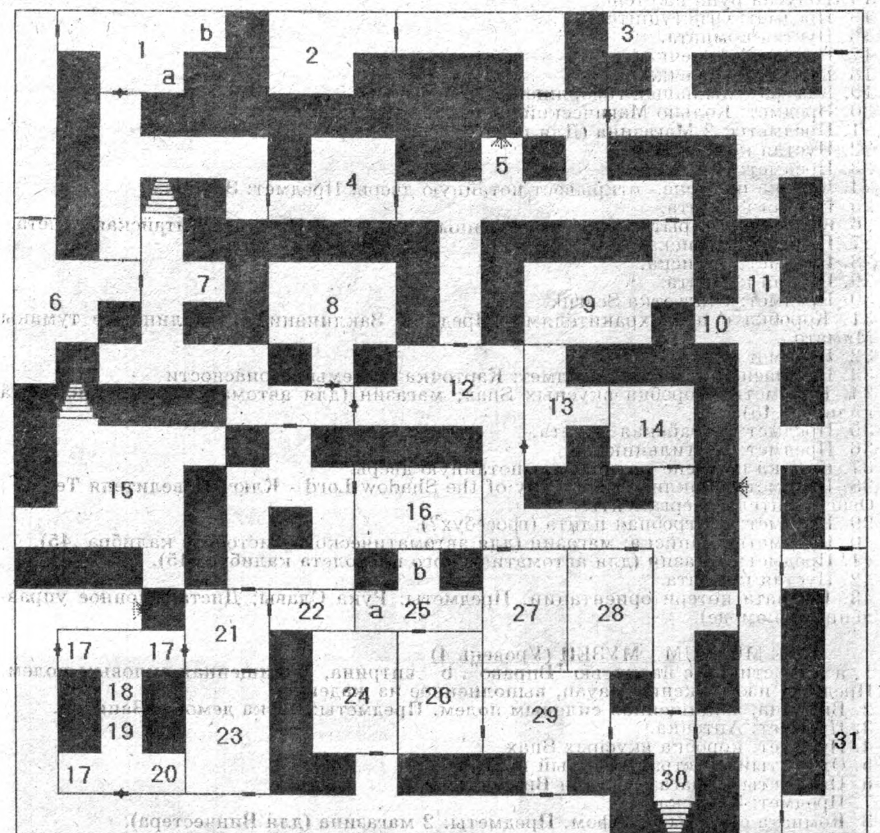
3. Предметы: Заклинание - "Dimensional Rift - Трещина в Измерении"; Книга.
4. Пустая комната.
5. Телепортационная комната. И "a" и "b" перенесут Вас в позицию номер 24.
6. Предмет: Магазин (Для малокалиберного револьвера).
7. Предмет: Записка.
8. Голубая руна на стене.
9. Предмет: fungi (гриб)
10. Небольшая комната с сейфом.
11. Комната смеха. Крутит Вас по кругу. Пуста.
12. Предмет: Китайская монета.

13. Предмет: Китайская монета.
14. Голубая руна на стене.
15. Предмет: Огнетушитель.
16. Пустая комната.
17. Предмет: Аптечка.
18. Предмет: Аптечка.
19. Камера с дышащей говорящей стеной.
20. Предмет: Кольцо Магической защиты.
21. Предметы: 2 Магазина (Для револьвера калибра .38).
22. Пустая комната.
23. Предмет: батарейки.
24. Кнопка на стене - открывает потайную дверь. Предмет: Записка.
25. Пустая комната.
26. Комната с открытым пространственным порталом. Предмет: Китайская монета.
27. Предмет: Записка.
28. Предмет: Записка.
29. Пустая комната.
30. Предмет: Статуэтка Scaruk.
31. Коробка с предохранителями. Предмет: Заклинание - "Малиновые туманы Мямато".
32. Предмет: Записка.
33. Безопасная комната. Предмет: Карточка системы безопасности
34. Предметы: коробка вкусных Snax; магазин (для автоматического пистолета калибра .45).
35. Предмет: Китайская монета.
36. Предмет: Светильник.
37. Кнопка на стене - открывает потайную дверь.
38. Предметы: Заклинание - "Key of the Shadow Lord - Ключ Повелителя Теней"; Огнетушитель; Пергамент.
39. Предмет: надгробная плита (гроссбух?).
40. Предметы: Записка; магазин (для автоматического пистолета калибра .45).
41. Предмет: магазин (для автоматического пистолета калибра .45).
42. Пустая комната.
43. Комната потери ориентации. Предметы: Рука Славы; Дистанционное управление (в комоде).

THE MUSEUM - МУЗЕЙ (Уровень 4)

1. a - пластинка с надписью "Вправо". b - витрина, защищенная силовым полем. Предмет: изображение Mayan, выполненное из жадеита.
2. Витрина, защищенная силовым полем. Предметы: маска демона; Записка.
3. Предмет: Аптечка.
4. Предмет: коробка вкусных Snax.
5. Открытый пространственный портал.
6. Предметы: 2 магазина (для Винчестера).
7. Предмет: Записка.
8. Комната с пустым сейфом. Предметы: 2 магазина (для Винчестера).
9. Пусто.
10. Предмет: Записка.
11. Предмет: Банка с маслом.
12. Пусто.
13. Пластина на стене (написано "back - назад"). Ниша, защищенная силовым полем. Предмет: Копье зулусов.
14. Комната Силы. Три пустых витрины.
15. Предметы: Сердце Karcist; Магический кристалл.
16. Здесь ошивается Carl Winthrop. Поговорите с ним, но будьте осторожны - он очень испуган и вооружен. Предметы: 2 Записки.
17. Японский символ "Mon".
18. Японская усыпальница с открытыми витринами для 2 предметов. Предмет: Меч катана.
19. Ниша, защищенная силовым полем. Предмет: Самурайские Доспехи.
20. Сломанный символ "Mon".
21. Пусто.
22. Витрина, защищенная силовым полем. Предмет: Ключ Abophmet.
23. Пустая витрина с надписью "Шурикен - Shuriken" и еще одна витрина, защищенная силовым полем. Предмет: шурикен.
24. Дьявольский храм. Предмет: карта Уровней 1-3 (внутри пьедестала).
25. a - Пластина ("влево"); b - Ниша, защищенная силовым полем. Предмет: Щит Зулусов.
26. Предмет: Записка.
27. Предметы: Магический кристалл; Бутерброд.
28. Две пустых витрины (обозначенных "Рука Славы" и "Шлем с рогами").

29. Предметы: Записка; Заклинание - "Guiding Eye of Xython - Направляющий Глаз Кситона".

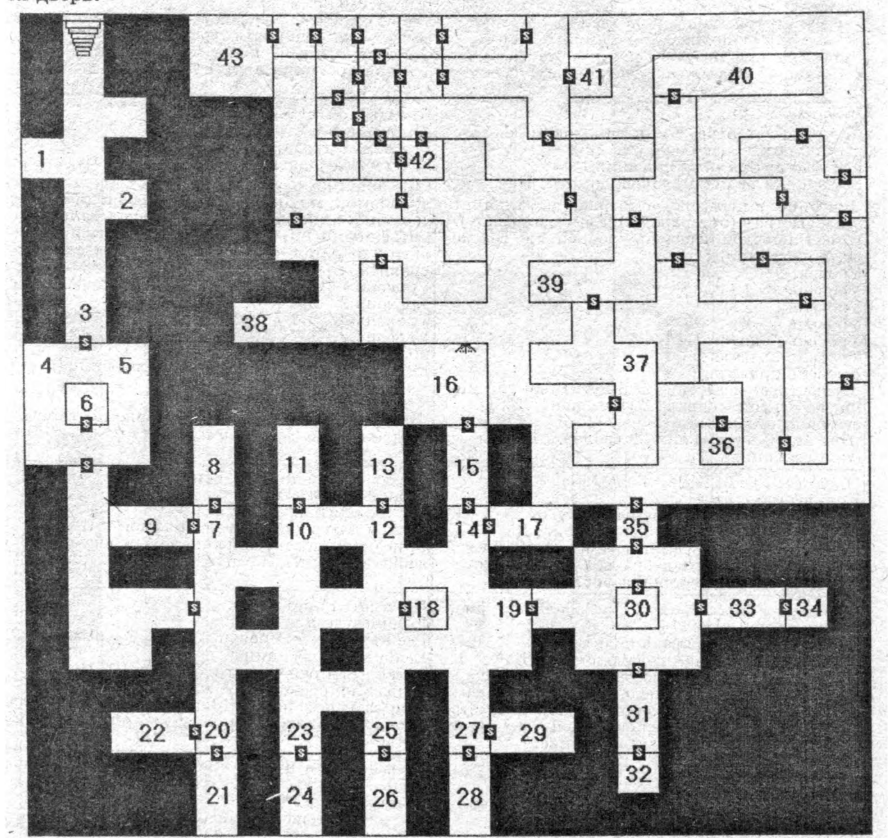


30. Предмет: винчестер.
31. Предмет: магазин (для автоматического пистолета калибра .45).

ДРОБОВИКИ И СКЕЛЕТЫ (Мавзолей)

1. Предмет: Записка.
2. Предмет: Кожаный мешочек с Гробовой пылью.
3. Хорошо вооруженный зомби. Предметы: (в распоряжении зомби) прохладные тени; двуствольный дробовик; 3 Заряда для дробовика.
4. Зомби. Кнопка на стене - нужно нажать, чтобы открыть дверь на юге. Предмет: (в распоряжении зомби) Аптечка.
5. Зомби. Кнопка на стене - нужно нажать, чтобы открыть дверь на юге.
6. Предметы: Заряды дробовика; 2 кожаных мешочка с Гробовой пылью; Заклинание - "Sight of the Dark Walker - Взгляд Темного Ходока".
7. Каменный включатель на полу. Если на него наступить, перед Вами откроется дверь.
8. Пусто.
9. Пусто.
10. Каменный включатель на полу. Если на него наступить, перед Вами откроется дверь.
11. Пусто.
12. Каменный включатель на полу. Если на него наступить, перед Вами откроется дверь.
13. Пусто.

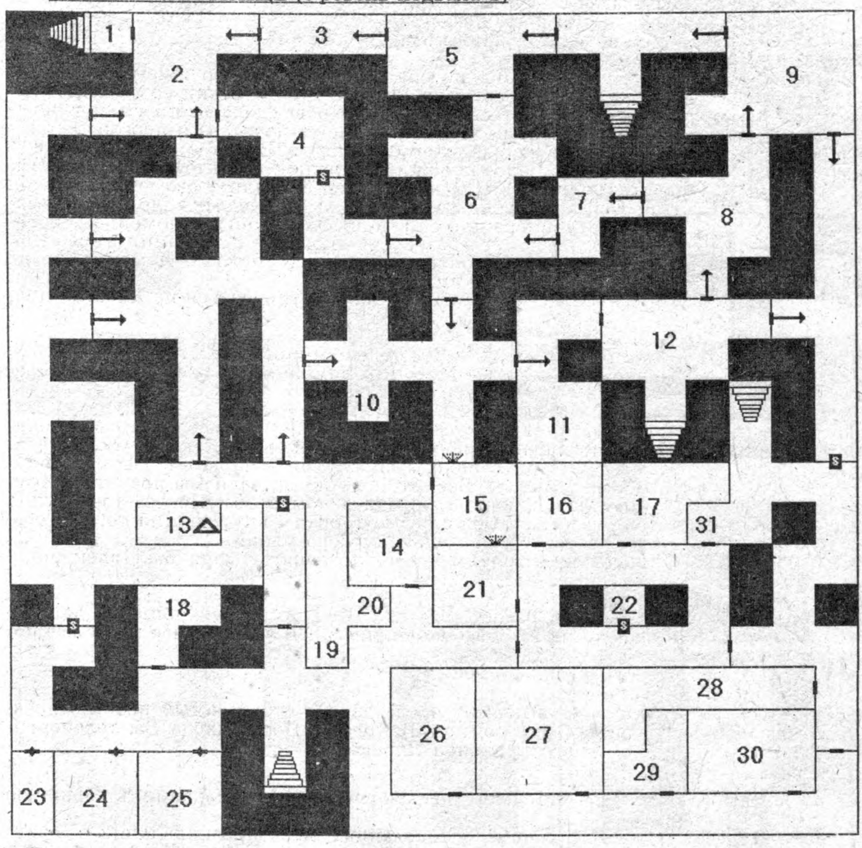
14. Каменный включатель на полу. Если на него наступить, перед Вами откроется дверь.
15. Пусто.
16. Часовня с органом.
17. Пусто.
18. Предмет: бензопила.
19. Каменный включатель на полу - освобождает всех скелетов в гробнице. Предмет: Заряды дробовика.
20. Каменный включатель на полу. Если на него наступить, перед Вами откроется дверь.



21. Пусто.
22. Предмет: (в распоряжении скелета) Святая вода.
23. Каменный включатель на полу. Если на него наступить, перед Вами откроется дверь.
24. Предмет: (в распоряжении скелета) Заряды дробовика.
25. Каменный включатель на полу. Если на него наступить, перед Вами откроется дверь.
26. Предмет: (в распоряжении скелета) Банка с бензином.
27. Каменный включатель на полу. Если на него наступить, перед Вами откроется дверь.
28. Пусто.
29. Предмет: (в распоряжении скелета) Магический кристалл.
30. Предмет: Кожаный мешочек с Гробовой пылью.
31. Предмет: (в распоряжении скелета) Магический кристалл.
32. Предмет: Заряды дробовика.

33. Предмет: (в распоряжении скелета) Заклинание - "Sword of the Shadow - Меч Тени".
34. Пусто.
35. Предмет: Кожаный мешочек с Гробовой пылью.
36. Пусто.
37. Предметы: Кожаный мешочек с Гробовой пылью; Заряды дробовика.
38. Предмет: коробка вкусных Snax.
39. Предмет: Магический кристалл.
40. Предмет: Аптечка.
41. Пусто.
42. Предмет: Аптечка.
43. Предметы: Книга; Золотой Torc Gothua.

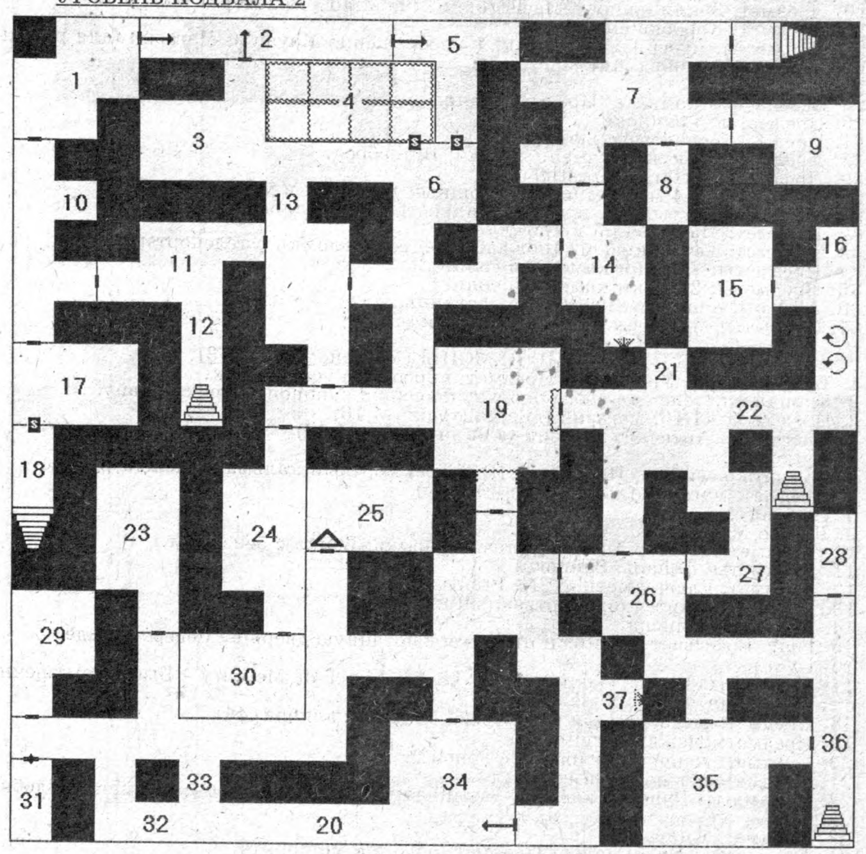
ВНИЗ ПО ЛЕСТНИЦЕ (Уровень подвала 1)



1. Предмет: Записка.
2. Пусто.
3. Предмет: Магический кристалл.
4. Предмет: Банка с маслом.
5. Пусто.
6. Пусто.
7. Предмет: Магазин (Для револьвера калибра .38).
8. Предметы: металлический полумесяц; Магазин (для револьвера калибра .44).
9. Предмет: Японская погребальная урна.
10. Предмет: Книга.
11. Предмет: Магический кристалл.
12. Предмет: Магазин (Для револьвера калибра .38).

13. Безопасная комната.
14. Предмет: Заклинание - "Belgor's Mental Violation - Насилие над мозгом Belgor".
15. Пустая комната с открытым пространственным порталом.
16. Кричащая комната. Вы не сможете попасть внутрь!
17. Предмет: Сосуд со святой водой.
18. Предмет: Дробовик Savage .311 калибра (приспособлен для стрельбы каменной солью).
19. Предмет: музейная пластинка ("Глаз Abophmet").
20. Предмет: Сосуд со святой водой.
21. Предмет: кухонный нож.
22. Предметы: 2 сосуда со Святой водой.
23. Предметы: Банка с бензином; каменная соль.
24. Предметы: Заклинание - "Elixir of Health - Эликсир Здоровья"; магазин (для винтовки М-16); батарейки.
25. Комната с сейфом. Предмет: (В сейфе) набор электронных инструментов.
26. Дверь-западня (ведет на Уровень подвала 2, позиция номер 34). Предметы: Записка; только что изготовленный ключ.
27. Предмет: Записка.
28. Коробка с предохранителями.
29. Храм красного черепа.
30. Предмет: коробка вкусных Snax.
31. Предмет: Бумажник для документов.

УРОВЕНЬ ПОДВАЛА 2

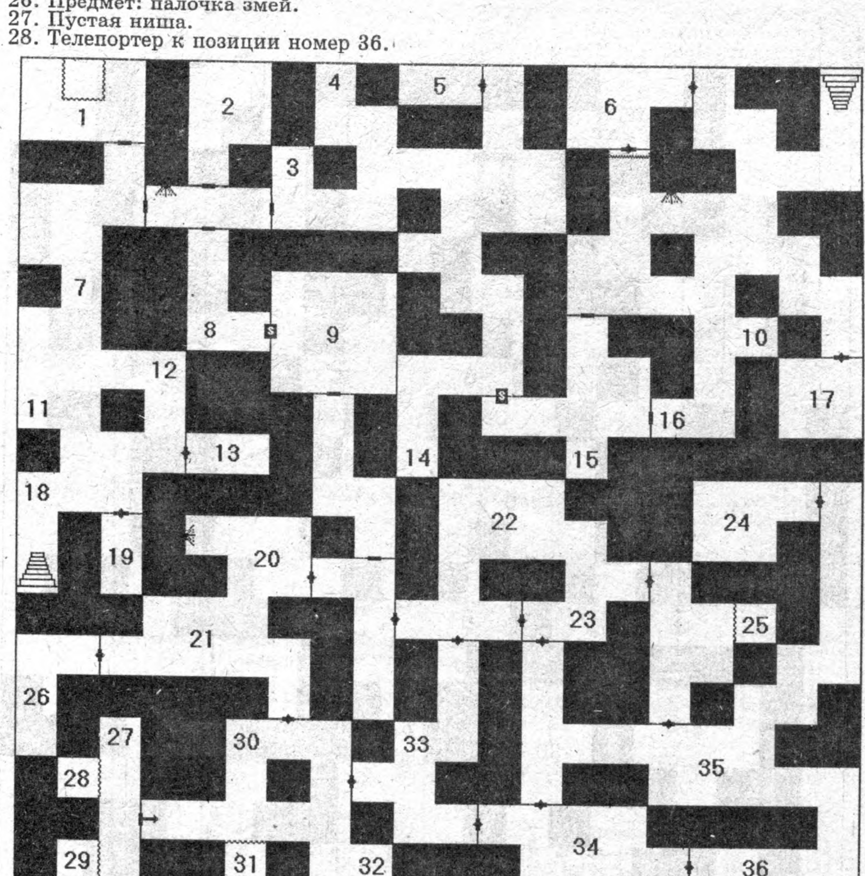


1. Кнопка на стене - открывает дверь, ведущую в позицию номер 2.
2. Предмет: Книга.
3. Кнопка на стене.
4. Комната потери ориентации - множество телепортеров меняют Ваше положение и направление движения. Предмет: листья Моганы.
5. 2 кнопки на стене - верхняя кнопка: открывает потайную дверь в комнату номер 6; нижняя кнопка: активирует западню с молнией. Предмет: контейнер для сжигания благовоний.
6. Пусто.
7. Предмет: Бутерброд.
8. Предмет: Аптечка.
9. Предмет: зеркало тщеславия.
10. Предметы: 2 кучки каменной соли.
11. Предметы: бутылка с красной жидкостью; кучка каменной соли.
12. Alberoth - он стоит на страже лестницы.
13. Пусто.
14. Предмет: мертвый кальмар.
15. Предмет: Книга.
16. Предмет: Магазин (для револьвера Магнум калибра .44).
17. Кнопка на стене - открывает проход к позиции номер 18. Предмет: Заклинание - "Arcane Tower of Reason - Колдовская башня Разума".
18. Пусто.
19. Большая комната с книгой в центре. Вы не можете попасть внутрь. При входе Вы переноситесь в комнату 35.
20. Предмет: Заклинание - "Maelstrom of the Mind - Водоворот Мозга".
21. Предмет: Коробка спичек.
23. Предметы: музейная пластинка ("изображение Mayan"); Магазин (для револьвера Магнум калибра .44).
24. Пусто.
25. Безопасная комната. Предмет: Записка.
26. Предметы: 3 записки.
27. Предмет: погнутый ключ.
28. Предметы: 2 кучки каменной соли; Бутерброд.
29. Предмет: mortar and pestle.
30. Предметы: .44 магнум (самый мощный дробовик в мире); Записка.
31. Предметы: бутылка с красной жидкостью; астролябия.
32. Предмет: Магический кристалл.
33. Предмет: меч Вакизаши (под защитой головоломки с телепортером).
34. Предметы: 2 кучки каменной соли.
35. Предметы: 2 кучки каменной соли.
36. Alberoth - он стоит на страже лестницы.
37. Открытый проход в Эфирную плоскость.

SERVITORS И МОРСКИЕ ДЕМОНЫ (Уровень подвала 3)

1. Телепортер на Уровень 1. Предмет: коробка вкусных Snax.
2. Кнопка на стене - re-opens one-way door (and summons some company...)
3. Предметы: М-16; магазин (для винтовки М-16).
4. Предметы: Аптечка; магазин (для винтовки М-16).
5. Пусто.
6. Комната с сейфом. Предметы: (В сейфе) мертвый кальмар; одежды servitor.
7. Предмет: магазин (для винтовки М-16).
8. Пусто.
9. Логово Мельхиора - медузы из Ада.
10. Предметы: Набор инструментов механика; Банка с бензином.
11. Предметы: фонарь; Записка.
12. Предмет: ключ с меткой "N. Prentiss".
13. Предметы: Аптечка; Жертвенный кинжал.
14. Предмет: Записка.
15. Гонг. Вызывает servitor и открывает потайную дверь на Северо-западе.
16. Пусто.
17. Предметы: Книга; Заклинание - "Swift Limbs of Mercury - Быстрые конечности Меркурия".
18. Предмет: Магазин (для револьвера Магнум калибра .44).
19. Предмет: одежды servitor.
20. Предмет: scummy jar (банка с пеной?).
21. Предмет: Магический кристалл.
22. Предметы: Рунный камень; Заклинание - "Malevolent Compression - Злобное Сжатие".
23. Предмет: Книга.
24. Храм Морских Демонов. Предмет: обломок метеорита.
25. Телепортер на Уровень подвала 1 (возле позиции номер 31).

26. Предмет: палочка змей.
27. Пустая ниша.
28. Телепортер к позиции номер 36.



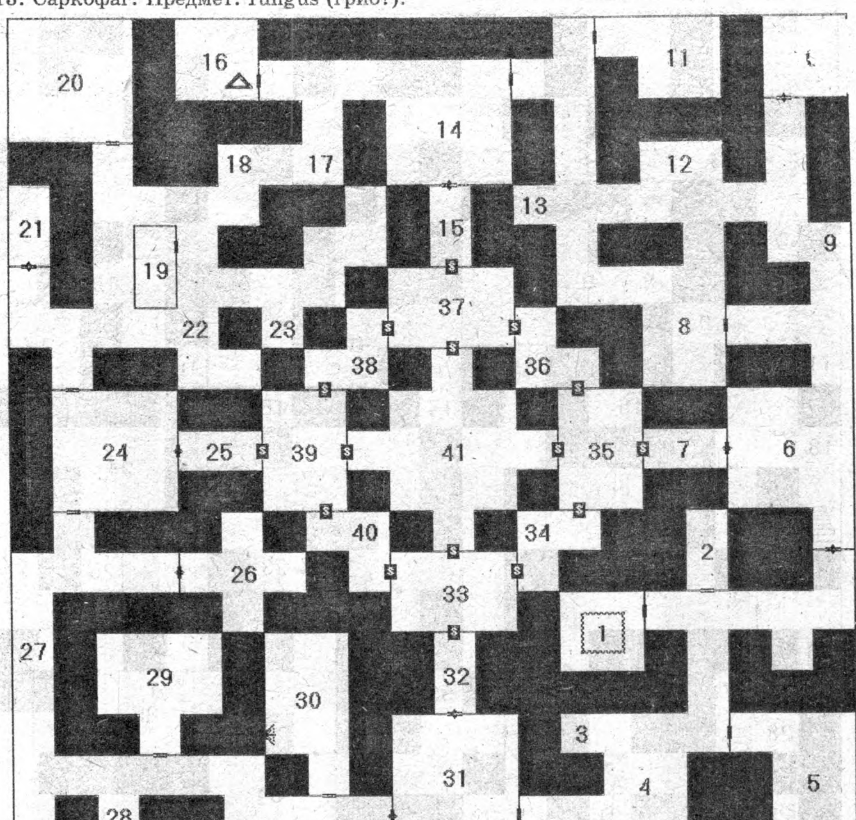
29. Вход в пещеру. Телепортер в Астральную Плоскость (позиция номер 2).
30. Предмет: банка с пеной.
31. Телепортер к позиции номер 27.
32. Предмет: Записка
33. Melchoir - он опять рядом!
34. Пусто.
35. Пусто.
36. Предмет: Записка.

CARRION, ЗВЕЗДЫ И KARCIST (Египетская Гробница)

(Предметы, помеченные звездочкой (*), - иллюзии!)

1. Камера пыток. Телепортер на Уровень 1 (позиция номер 41).
2. Пусто.
3. Предмет: шлем с рогами.
4. Carl Winthrop (он не хочет разговаривать!) Предмет: Ритуальные одежды.
5. Комната с пустым сейфом. Предмет: Записка.
6. Предмет: Заклинание - "Malevolent Compression - Злобное Сжатие".
7. Лежащий на полу камень - включатель.
8. Предмет: Записка.
9. Предмет: Магический кристалл.
10. Обсерватория с телескопом.
11. Предмет: Заклинание - "Mantle of Endurance - Мантия Выносливости".

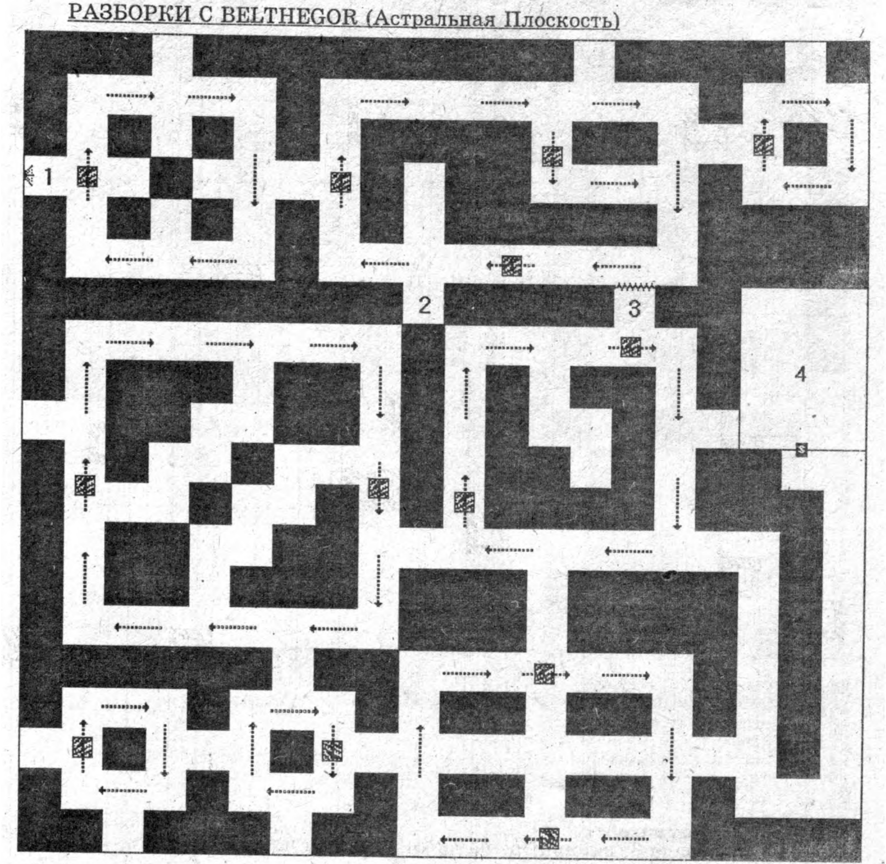
12. Предмет: винтовка M-16*.
13. Саркофаг. Предмет: fungus (гриб?).



14. Пусто.
15. Лежащий на полу камень - включатель.
16. Безопасная комната.
17. Предмет: коробка вкусных Snax.
18. Саркофаг. Предмет: Записка.
19. Пусто.
20. Пусто.
21. Пусто.
22. Предмет: Записка.
23. Предмет: Заклинание - "Obsidian Shards of Annihilation - Обсидиановые Крылья Истребления".
24. Пусто.
25. Лежащий на полу камень - включатель.
26. Предметы: Хрустальная Флейта; батарейки.
27. Предмет: Бензопила*.
28. Предмет: Аптечка*.
29. Пусто.
30. Предмет: коробка типа boom.
31. Пусто.
32. Лежащий на полу камень - включатель.
33. Включатели на Восточной и Западной стенах (открывают потайные двери). Щель для монеты на Северной стене.
34. Предмет: Магический кристалл.

35. Включатели на Северной и южной стенах (открывают потайные двери). Щель для монет на Западной стене.
36. Предмет: Магический кристалл.
37. Включатели на Восточной и Западной стенах (открывают потайные двери). Щель для монет на Южной стене.
38. Предмет: Аптечка.
39. Включатели на Восточной и Западной стенах (открывают потайные двери). Щель для монет на Восточной стене.
40. Предмет: Аптечка.
41. Комната с 5 котлами. Karcist при вызове попадает в это место. Предмет: (в распоряжении Karcist) Записка.

РАЗБОРКИ С BELTHEGOR (Астральная Плоскость)



1. Открытый проход на Эфирную плоскость.
2. Пустая ниша.
3. Силовое поле.
4. Дом Belthegor - место окончательной разборки.

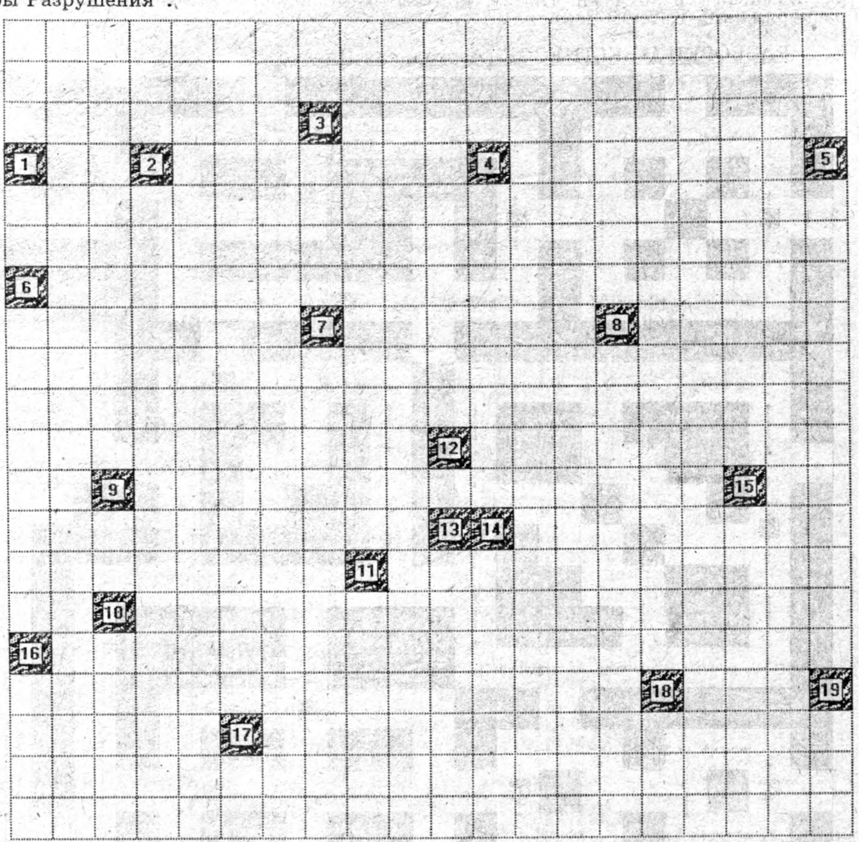
ЭФИРНАЯ ПЛОСКОСТЬ

В Эфирной Плоскости опасно находиться. Здесь нет стен, потолка или пола. Нет и возможности точно определить свое положение. А потому очень легко потеряться. Также - здесь очень много Bloodbeasts (Кровавых Тварей), а на страже прохода стоит сам Мельхиор.

С другой стороны, Эфирная Плоскость выступает в качестве быстрого перехода на любой уровень дома. Каждый из вращающихся кубов, которые Вам встретятся в игре, соответствует одному из открытых проходов в Эфирную Плос-

кость или проходу к одной из красных рун, разбросанных по всему дому. После того, как Вы примените заклинание "Dimensional Rift - Трещина в Измерении", которое откроет все руны, Вы сможете быстро перемещаться от одного прохода к другому в Эфирной плоскости. На карте этого уровня показаны все проходы. Приведен также список всех кубов.

Кроме всего прочего, Вы встретите в Эфирной плоскости еще одно существо - оккультиста по имени Charles Wenlock, который пойман в этой плоскости навечно. Если Вы с ним поговорите, то он выдаст Вам важную информацию, а также пару предметов: хрустальные очки и заклинание "Winds of Destruction - Ветры Разрушения".



1. Уровень 2, комната номер 12.
2. Уровень подвала 3, в коридоре на юг от комнаты номер 2.
3. Уровень 1, комната номер 11.
4. Уровень 4 (Museum - Музей), позиция номер 7.
5. Уровень 3 (Asylum - Приют), в коридоре на юг от комнаты номер 37.
6. Уровень 1, в нише на Север от комнаты номер 36.
7. Астральная Плоскость, позиция номер 1.
8. Уровень подвала 2, комната номер 14.
9. Уровень подвала 3, комната номер 20.
10. Уровень 4 (Музей), в коридоре на Север от позиции номер 22.
11. Мавзолей, комната номер 16.
12. Уровень подвала 1, в коридоре на юг от комнаты номер 6.
13. Уровень 3 (Приют), комната номер 26.
14. Уровень подвала 1, комната номер 15.
15. Уровень 4 (Музей), в коридоре на Юг от позиции номер 11.

16. Уровень 2, комната номер 48.
17. Египетская Гробница, комната номер 30.
18. Уровень подвала 2, позиция номер 37.
19. Уровень 1, в коридоре на Восток от комнаты номер 6.

MAP KEY

Stairway Up	180-Degree Spinner
Stairway Down	Reversed Movement
Door	Teleporter
Locked Door	Force Field
Secret Door	Gate To Etherial Plane
One-Way Door	Gate To Material Plane
Safe Room	Wandering Gateways

6. ГОЛОВОЛОМКИ И ИХ РЕШЕНИЯ

Вот он! Раздел, к которому многие обратятся сразу же. Ниже приведен список всех головоломок игры с подробными решениями.

Первый этаж (Уровень 1)

ГОЛОВОЛОМКА: Как сделать так, чтобы зомби перестали меня атаковать?
Комната номер: Многие комнаты
Решение: Зомби не будут Вас атаковать, если при встрече с ними Вы будете держать в руке фетиш Juju (Уровень 1, комната номер 38).

ПРИМЕЧАНИЕ: если Вы нападете на них сами, они не будут стоять сложа руки.

ГОЛОВОЛОМКА: Каково значение картины колдуна (warlock painting)?
Комната номер: 1
Решение: эта картина на самом деле скрывает потайную дверь. Если Вы рассмотрите картину, то обнаружите отверстие в том месте, где нарисовано ожерелье. Потайная дверь откроется, если в это отверстие вставить зеленый драгоценный камень (Уровень 2, комната номер 44).

ГОЛОВОЛОМКА: Как мне достать статую из витрины?
Комната номер: 1
Решение: просто разбейте стекло тяжелым предметом (например, вазой из комнаты номер 1) или с помощью огнестрельного оружия.

ГОЛОВОЛОМКА: Каким образом я могу открыть забитые гвоздями двери?
Комната номер: 1
Решение: Никаким, Вы не можете их открыть.

ГОЛОВОЛОМКА: Как я могу открыть потайные двери?
Комната номер: 5 и 36
Решение: Просто пройдите сквозь стену. Если Вы будете наблюдать за стрелками движения, то заметите, что в тот момент, когда Вы подойдете к потайной двери, стрелка, указывающая на дверь, будет оставаться красной (что означает доступность движения в этом направлении).

ГОЛОВОЛОМКА: Каким образом я могу получить ключ, не провалившись при этом в одну из дверей-западней?
Комната номер: 28
Решение: на двери комнаты есть две кнопки. Нажмите их и обе двери-западни исчезнут.

ГОЛОВОЛОМКА: Как мне открыть сейф?
Комната номер: 31
Решение: Сейф можно открыть с помощью Ключа системы безопасности (его можно взять на Уровне 1, Комната номер 5).

ГОЛОВОЛОМКА: Что мне делать с этой "Большой зеленой штукой со щупальцами"?
Комната номер: 38
Решение: Ничего. Это - Lurker, он не тронет Вас, если Вы оставите его в покое. Эти существа встретятся Вам в разных уголках дома, если вы не заденете их - они не станут обращать на Вас внимания.

ГОЛОВОЛОМКА: Как мне пройти сквозь раскачивающиеся цепи?
Комната номер: 41

Решение: ступите к центру комнаты, как только цепи начнут движение от центра.
ГОЛОВОЛОМКА: Опля! Свет погас! Что мне делать?
Комната номер: Разные
Решение: С этой проблемой можно встретиться на любом уровне, но здесь Вы столкнетесь с ней впервые. Есть несколько решений:

- найти фонарь или светильник и зажечь его;
- сотворить заклинание "Sight of the Dark Walker - Взгляд Темного Ходока";
- найти Коробку с предохранителями для этого уровня и включить свет. Коробка с предохранителями может не быть в рабочем состоянии (как в случае на Уровне 1). В этом случае Вы можете исправить ее с набором электронных инструментов (его можно обнаружить на Уровне подвала 1, Комната номер 25).

ГОЛОВОЛОМКА: Что означают красные руны?
Комната номер: Многие
Решение: Каждая из красных рун обозначает точку входа в Эфирную плоскость. Руны могут быть приведены в активное состояние с помощью заклинания "Dimensional Rift - Трещина в Измерении" (Уровень 3, Комната номер 3).
ГОЛОВОЛОМКА: Как я могу попасть в комнату номер 13?
Комната номер: 13
Решение: У этой комнаты нет ключа, Вы должны либо открыть дверь силой, либо применить заклинание "Key of the Shadow Lord - Ключ Повелителя Теней" (Уровень 3, Комната номер 38). Также Вы можете открыть замок с помощью набора слесарного инструмента.

ДЕМОНЫ И ПРИЗРАКИ (Уровень 2)

ГОЛОВОЛОМКА: Что означают комнаты с номерами и почему моя карта больше ничего не показывает?
Комната номер: 1-7
Решение: Комната 7 закрыта, Вы слышите доносящийся из нее стук. Для того, чтобы открыть комнату 7, Вы должны пройти сквозь двери 1-6 в возрастающем порядке, не возвращаясь назад и не открывая ни одну из них повторно. После того, как Вы сделаете все в этой последовательности, появится карта этой части уровня и откроется дверь 7. Если Вам не удастся соблюсти последовательность - начинайте сначала от первой двери.
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне не попасть в западню, когда я следую за бродящей женщиной?
Комната номер: 15, 16, 32, 33, 38, 39, 40
Решение: Не нужно за ней ходить. Она - всего лишь иллюзия,и не может ни нанести Вам вред, ни поговорить с Вами. Каждая из ловушек помечена пятном крови на полу. Рядом с ними находятся выключатели. Если их нажать - Вы будете телепортированы в обход ловушек.
ГОЛОВОЛОМКА: Почему я не могу смотреть телевизор?
Комната номер: 18
Решение: Вам сначала нужно вставить видеоленту (ее можно найти на Уровне 1, Комната номер 31).
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне открыть потайную дверь в Комнату номер 49?
Комната номер: 48
Решение: нажмите на центр кожуха над камином.
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне пройти по коридору?
Комната номер: 51
Решение: Чтобы пройти сквозь силовое поле - повернитесь боком перед тем, как начать движение.
ГОЛОВОЛОМКА: Я не могу сделать больше, чем один шаг от угла Юго-Западных коридоров!
Комната номер: Юго-Западные коридоры
Решение: В этих коридорах движение происходит наоборот: чтобы двигаться вперед - кликайте на стрелке назад, для движения влево - кликайте на стрелке вправо и т.д.
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне избавиться от Призраков (Ghosts)?
Комната номер: Many
Решение: Против них хорошо применять Святую Воду. Тем не менее, Вы сможете избавиться от всех призраков на уровне, если сожжете с помощью спичек (Уровень 2, позиция номер 15) картину Культа Мельхиора (Уровень 2, Комната #25).
ГОЛОВОЛОМКА: Как избавиться от демонов?
Комната номер: Многие
Решение: Святая вода - лучшее оружие против демонов, хорошо применять также и заклинания. Сами Вы сможете, как правило, уворачиваться от заклинаний демонов, если повернете вбок сразу после того, как применено заклинание.
ГОЛОВОЛОМКА: Червь в туалете достает меня!
Комната номер: Несколько
Решение: Не открывайте туалеты, Вы не найдете в них ничего полезного.

ГОЛОВОЛОМКА: Меня продолжают атаковать эти маленькие статуэтки демонов в спальнях!
Комната номер: Несколько
Решение: Оставьте их в покое и они ответят Вам тем же. Вам не нужно прикасаться к ним, нужные Вам статуи демонов значительно больше по размеру.
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне открыть заколоченные гвоздями двери?
Комната номер: Несколько
Решение: никак, Вы не можете их открыть.

THE ASYLUM - ПРИЮТ (Уровень 3)

ГОЛОВОЛОМКА: Как мне убедить Ellen Prentiss?
Комната номер: 2 (но постоянно перемещается)
Решение: Никак. Она не слушает никаких доводов. Если Вы не прикончите ее, она непременно расправится с Вами. После того, как Вы ее убьете, обязательно возьмите ее пиджак (straight jacket).
ГОЛОВОЛОМКА: Я получаю повреждения, если произношу заклинание "Dimensional Rift - Трещина в Измерении" над Голубыми рунами.
Комната номер: 8 и 14
Решение: Голубые руны - западни, их нельзя открыть.
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне открыть потайную дверь и попасть в центральную часть Asylum - Приюта?
Комната номер: 10
Решение: Откройте сейф. Это откроет потайную дверь.
ГОЛОВОЛОМКА: Я не могу проникнуть в южно-центральную часть Asylum - Приюта.
Решение: Пройдите в комнату номер 5 и подойдите к позиции "а" или "b". Вы будете телепортированы в комнату номер 24.
ГОЛОВОЛОМКА: А теперь я не могу выбраться из южно-центральной части Asylum - Приюта!
Решение: Нажмите на кнопку на стене комнаты номер 24. Этим Вы откроете дверь, сквозь которую можно покинуть эту секцию.
ГОЛОВОЛОМКА: Почти все двери закрыты, а мои ключи к ним не подходят!
Комната номер: Многие
Решение: на этом уровне применены электронные замки. Некоторые могут быть открыты с помощью Карточки системы безопасности (ее можно найти на Уровне 3, Комната номер 33). Остальные закрытые двери могут быть открыты с помощью Дистанционного управления (спрятано в комоде на уровне 3, в комнате номер 43).
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне открыть потайную дверь в Комнату номер 38?
Комната номер: 37
Решение: ее можно открыть, нажав кнопку на стене в позиции номер 37.
ГОЛОВОЛОМКА: Я не могу попасть в центр комнаты, чтобы взять Руку Славы.
Комната номер: 43
Решение: Вы должны войти в комнату с Севера. С каждым шагом вперед Вы будете телепортированы на один квадрат вправо. В конце концов Вы попадете в центр.
ГОЛОВОЛОМКА: Прекрасно: я получил Руку Славы, но я не могу попасть к комоду, чтобы получить Дистанционное управление!
Комната номер: 43
Решение: чтобы добраться к сундуку - войдите в комнату с запада, далее следуйте тем же правилам перемещения, как и при получении Руки Славы.
ГОЛОВОЛОМКА: Что представляет собой "Клик", который я услышал при входе в камеру с пластинкой снаружи?
Комната номер: 18
Решение: На этой пластине сообщается, что в комнату нельзя заходить с огнестрельным оружием. Если Вы войдете в комнату с пистолетом или винтовкой, то они автоматически заедают. При этом и раздается тот самый "Клик".
ГОЛОВОЛОМКА: Кто или Что дышит за стеной?
Комната номер: 19
Решение: Charles Wenlock, оккультист, пойманный в Эфирной Плоскости. Вы можете найти его и поговорить с ним, если проникнете в Эфирную плоскость. Но Вы никогда не сможете его оттуда вызволить.
ГОЛОВОЛОМКА: Я не могу проникнуть сквозь Силовое поле.
Комната номер: Восточный коридор.
Решение: Наденьте пиджак прямого покроя, который Вы взяли у Ellen Prentiss. После этого Вы сможете пройти сквозь Силовое поле.
ГОЛОВОЛОМКА: Как я могу открыть забитые двери?
Комната номер: несколько
Решение: Никак, Вы туда не сможете попасть.
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне сражаться с визгливыми существами?
Комната номер: Многие

Решение: Не стоит связываться с Bloodbeast. Убегайте, по возможности, или наносите удары издалека с помощью метательного оружия или заклинаний.
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне драться с маленькими оранжевыми каплями?
Комната номер: Многие
Решение: Огненное Отродье сотворено из огня. Несколько струй из огнетушителя (его можно найти на Уровне 3 в комнатах #15 и #38) сделают свое дело.
ГОЛОВОЛОМКА: Почему я все время теряю предметы?
Комната номер: Многие
Решение: Потому что вы взяли Fungi в Комнате номер 9. Это бесполезная вещь - выбросьте ее. После этого Вы обнаружите, что проблема исчезающих предметов разрешилась.

МУЗЕЙ (УРОВЕНЬ 4)

ГОЛОВОЛОМКА: Как мне избавиться от зеленых слизняков?
Решение: Эти твари не будут приставать к Вам, если у Вас с собой будет Рука Славы (ее можно взять на Уровне 3, Комната номер 43). Рука Славы должна быть зажжена и находиться у Вас в руке, а не в саквояже.
ГОЛОВОЛОМКА: Рука Славы гаснет! Как поддержать ее в горящем состоянии?
Решение: На уровне 4 гуляют сквозняки, поэтому Рука Славы и гаснет периодически. Если это случилось - зажгите ее с помощью спичек из коробка.
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне избавиться от красных крабов?
Решение: для того, чтобы совладать с Nightcrawlers Вам потребуется несколько предметов и действий. Прежде всего вам нужно иметь три демонические статуэтки: Статуэтка Cartag (Уровень 1, Комната номер 1); Статуэтка Pthark (Уровень 2, Комната номер 6); и Статуэтка Scaruk (Уровень 3, Комната номер 30). Отнесите эти статуэтки в комнату Силы (Уровень 4, Комната номер 14), где поместите их в витрины с соответствующими надписями. После этого уничтожьте каждую статуэтку с помощью заклинания "Flames of Desolation - Пламя разрушения". В результате все Nightcrawlers будут изгнаны из физической плоскости.
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне взять предметы из тех витрин, на которых отсутствуют пластинки с надписями?
Комната номер: 22, 23
Решение: для того, чтобы получить эти предметы, Вам нужно поместить на эти витрины пластинки с соответствующими надписями. Сами пластинки находятся в следующих комнатах: "shuriken" (Уровень 2, Комната номер 31); "Eye of Abophmet" (Уровень Подвала 1, Комната номер 19). Третья пластинка с надписью "Mayan effigy" находится на Уровне подвала 2, в комнате номер 23. Впрочем, этот предмет можно получить и другим, описанным ниже способом.
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне получить изображение Mayan из жадеита?
Комната номер: 1
Решение: На стене находится пластина с надписью "Вправо". Для того, чтобы пройти сквозь силовое поле, Вам нужно повернуться и пройти боком (направо). После этого Вы сможете взять изображение из витрины.
ГОЛОВОЛОМКА: Как я могу получить Копье зулусов?
Комната номер: 13
Решение: На стене находится пластина, на которой написано "Назад". Чтобы пройти сквозь силовое поле - повернитесь спиной к витрине и идите к ней задом наперед. Вы сможете взять Копье Зулусов из витрины.
ГОЛОВОЛОМКА: Как я могу получить Щит Зулусов?
Комната номер: 25
Решение: На стене имеется пластина с надписью "Налево". Повернитесь так, чтобы витрина осталась слева от Вас. После этого двигайтесь боком влево. Вы сможете взять Щит Зулусов из витрины.
ГОЛОВОЛОМКА: Как я могу получить Самурайские Доспехи?
Комната номер: 19
Решение: Вы заметите, что на стене есть два символа "mon" и что один из них сломан. Для того, чтобы получить Самурайские Доспехи, Вам нужно восстановить сломанный символ - поместите на него металлический полумесяц, который можно найти на уровнен подвала 1, в комнате номер 8. При этом Силовое Поле исчезнет.
ГОЛОВОЛОМКА: Какое значение имеет daisho (место погребения), где можно найти меч-катану?
Комната номер: 18
Решение: На возвышении (?) есть места, отведенные для погребальной урны (Уровень Подвала 1, Комната номер 9) и для меча Wakizashi (Уровень подвала 2, позиция номер 33). После того, как эти предметы окажутся помещенными на отведенные для них места, дух их бывшего владельца - японского воина- наделит меч магическими свойствами, что значительно повысит его боевые качества.
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне получить шкалик в Храме Дьявола?
Комната номер: 24

Решение: Вы не можете его получить, а если будете пытаться это сделать, то только себе навредите. Тем не менее, если Вы внимательно исследуете пластинку на переднем левом пьедестале, то откроется потайное отделение, из которого выпадет карта уровней 1-3.

SHOTGUNS AND SKELETONS (Мавзолей)

ГОЛОВОЛОМКА: Как мне пройти мимо Зомби с дробовиком?
Комната номер: 3
Решение: Лучшая тактика - быстро пройти во вторую нишу слева (позиция номер 2). Оттуда делайте шаг в коридор, стреляйте из пистолета или ружья и скрывайтесь обратно в нишу. Нескольких выстрелов должно хватить. Дробовик способен нанести Вам большой вред. Поэтому применяйте защитное заклинание и доспехи.

ГОЛОВОЛОМКА: Я не вижу никаких дверей!
Комната номер: 3
Решение: Все двери на этом уровне замаскированы под участки стены. Их местонахождение можно определить с помощью автоматического картографирования. Чтобы открыть дверь - просто сделайте на ней левый клик.

ГОЛОВОЛОМКА: Я не могу открыть вторую дверь на юг.
Комната номер: Коридор к югу от комнаты номер 6
Решение: В позициях, обозначенных 4 и 5, находятся Зомби, которых нужно прикончить. После этого в позициях 4 и 5 появится по золотому включателю. Нажмите на эти кнопки - дверь на юге откроется.

ГОЛОВОЛОМКА: Скелеты продолжают оживать.
Комната номер: Многие
Решение: Если скелет убить - он превращается в кучку костей на полу. Он остается мертвым до тех пор, пока его не побеспокоят. Если Вы пройдете над костями - они оживут. Поэтому уничтожьте сами кости. Для этого бросьте на них мешочек с Гробовой пылью.

ГОЛОВОЛОМКА: Приходится драться со многими скелетами одновременно.
Комната номер: 19
Решение: Если Вы наступите на выключатель в позиции 19, то выпустите на волю все скелеты, которые находятся на этом уровне. Если Вы будете открывать двери по очереди - скелеты будут возникать по одному. Чтобы пройти мимо двери в позиции 19, Вам придется уничтожить все скелеты.

ГОЛОВОЛОМКА: Я не могу открыть дверь в позиции 19.
Комната номер: 19
Решение: Вы не сможете открыть эту дверь, если не перебьете всех скелетов.

ПРИМЕЧАНИЕ: при этом Вам не обязательно уничтожать оставшиеся от них кучки костей.

ГОЛОВОЛОМКА: Мне не хватает мешочков с Гробовой пылью, чтобы уничтожить все кости.
Комната номер: Многие
Решение: Расходуйте Гробовую пыль осмотрительно. Применяйте ее в тех случаях, когда Вам пришлось убить скелет в узком коридоре или в тех местах, где Вам придется побывать в будущем.

ГОЛОВОЛОМКА: Какое значение имеет часовня?
Комната номер: 16
Решение: Если Вы поместите Sheet Music (Уровень 1, Комната 32) на орган - откроется портал в Эфирную плоскость (проход номер 11).

CARRION, ЗВЕЗДЫ И KARCIST (Египетская Гробница)

ГОЛОВОЛОМКА: Эти Carrion меня достали, к тому же они могут атаковать из-за дверей. Что мне делать?
Комната номер: Многие
Решение: Carrion проводят атаки с помощью звука. Поэтому Вам не очень помогает то, что вы прячетесь за дверями. Если Вы в состоянии их слышать - они могут нанести Вам вред. С ними можно бороться как оружием, так и заклинаниями, причем расправляться с этими тварями нужно быстро, т.к. они могут нанести существенный вред.

Лучший из способов уменьшить наносимый ими вред - отремонтировать с помощью набора электронного инструмента (Уровень подвала 1, Комната номер 25) коробку типа "boom" (Египетская гробница, Комната номер 30). После ремонта включите коробку и носите ее с собой. Пока будет играть музыка, точность атак Carrion будет снижена.

ГОЛОВОЛОМКА: Как мне открыть закрытые двери на этом Уровне?
Комната номер: Многие
Решение: Двери на этом уровне не закрыты, скорее, на них наложена магическая печать. Ключей к этим дверям нет и их нельзя открыть силой. Вы должны открыть их с помощью заклинания "Key of the Shadow Lord - Ключ Повелителя Теней". (Для некоторых дверей Вам придется подготовить более мощный вариант заклинания или наложить его несколько раз).

ГОЛОВОЛОМКА: Как здесь оказался Carl Winthrop и почему я не могу теперь с ним общаться?
Комната номер: 4
Решение: существо, которое Вы видите в этой комнате, на самом деле - только образ Carl Winthrop. Его задача - охранять Ритуальные одежды. Вы не можете общаться с ним, более того: для того, чтобы забрать Ритуальные одежды Вам придется его убить.
ГОЛОВОЛОМКА: Почему я не могу пользоваться заклинаниями?
Комната номер: 4
Решение: Потому что у Вас есть шлем с рогами. Этот предмет проклят. До тех пор, пока он находится у Вас, Ваша магия не будет работать. У него нет в этой игре никакого предназначения, поэтому просто выбросите этот шлем.
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне избежать повреждений при встрече с символом "E"?
Комната номер: Несколько
Решение: есть несколько возможностей избежать повреждений. Если на Вас надеты Ритуальные одежды (Египетская гробница, Комната номер 4), то культовые символы не смогут причинить Вам вреда. Кроме этого, т.к. воздействие символов связано с тем, что Вы видите их изображение, то Вам нужно приближаться к ним задом наперед или боком.
ГОЛОВОЛОМКА: Почему я ничего не вижу в телескоп?
Комната номер: 10
Решение: перед использованием телескопа Вы должны открыть skylight (Звездный Свет) в комнате (кликните на нем).
ГОЛОВОЛОМКА: Для чего нужен телескоп?
Комната номер: 10
Решение: Если его использовать вместе с астролябией, то Вы сможете запретить Alberoth находиться в Материальной плоскости (Полное описание этой головоломки - в разделе "Уровень подвала 2").
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне попасть в центральную секцию этого уровня?
Комната номер: 7, 15, 25, 32
Решение: в каждой из перечисленных комнат на полу имеется прижимная плита. Вам нужно зайти в каждую из комнат (порядок - неважен) и наступить один раз на каждую плиту (если наступите хотя бы на одну плиту дважды - придется повторять все сначала). После того, как Вы наступите на четвертую плиту, откроется проход к центру уровня.
ГОЛОВОЛОМКА: Я наступил на прижимные плиты и обнаружил серию комнат, но, похоже, что есть еще одна комната в центре уровня.
Комната номер: 33, 35, 37, 39
Решение: В каждой из перечисленных комнат, на стене, которая расположена ближе к центру карты, находится щель для монеты. В каждую из этих щелей нужно опустить по Китайской монете (Уровень 3, Комнаты #1, #12, #13, #26 и #35). После того, как Вы опустите четвертую монету, стены исчезнут и откроется комната в центре уровня.
ГОЛОВОЛОМКА: Что представляют собой 5 бронзовых мисок в центре комнаты?
Комната номер: 41
Решение: это ритуальные миски для подношений, которые предназначены для вызова Karcist. Чтобы вызвать Karcist, возьмите 4 монеты, с помощью которых Вы открыли стены (Вы найдете их возле каждого из 4-х выходов). Поместите по монете в каждую из 5-ти мисок. После этого появится Karcist.
ГОЛОВОЛОМКА: Что мне делать с Karcist?
Комната номер: 41
Решение: перед тем, как подраться, Karcist попытается с Вами переговорить. Что ж, поговорите, но помните, что он - искусный лжец. Не верьте никаким его обещаниям. Во время сражения можете применять заклинания и любое оружие. Предпочтительно использовать оружие и заклинания, которые действуют на расстоянии. Все время перемещайтесь, не давайте противнику к себе прикоснуться. Его прикосновение - самая страшная атака. Наилучшая стратегия - заполучить Сердце Karcist (Уровень 4, Комната номер 15) перед тем, как с ним встретиться. Он попросит свое сердце у Вас. Ни в коем случае не давайте сердце ему, напротив - уничтожьте его.

ВНИЗ ПО ЛЕСТНИЦЕ (Уровень подвала 1)

ГОЛОВОЛОМКА: Как мне сражаться с Ghouls? Они все время отравляют меня!
Комната номер: Многие
Решение: лучше всего атаковать Ghouls дистанционным оружием или заклинаниями. Если им удастся Вас укусить, то при этом будет нанесена рана, которая, в конце концов, окажется летальной. Воздействие яда можно нейтрализовать, выпив сосуд со Святой водой или наложив заклинание "Elixir of Health - Эликсир Здоровья" (Уровень подвала 1, Комната номер 24).
ГОЛОВОЛОМКА: Очень тяжело уничтожать Rock Fiends!
Комната номер: Многие

Решение: Да, прикончить их тяжело. Лучше всего применять против них магию или оружие, которое наносит массированный вред (например, бензопила). Кроме того, эти существа не отличаются особой скоростью, Вы всегда можете от них увернуться.
ГОЛОВОЛОМКА: Стоит мне пройти сквозь двери, как они исчезают!
Комната номер: Многие
Решение: Многие из дверей на этом уровне - односторонние. Их невозможно открыть изнутри. После того, как Вы прошли на северную сторону Уровня подвала 1, Вы можете вернуться на южную сторону (не выходя с уровня) только по коридору, который выходит на юг из комнаты номер 9.
ГОЛОВОЛОМКА: Я оказался в комнате, где есть дверь, которую я вижу, но не могу открыть.
Комната номер: 4
Решение: Дверь на южной стене - иллюзия. Вы можете просто через нее пройти.
ГОЛОВОЛОМКА: Есть множество коридоров, которые заканчиваются тупиками.
Комната номер: Несколько
Решение: Если Вы попали в тупик - внимательно следите за стрелками, указывающими направление движения. Некоторые стены представляют собой иллюзии. В этом случае стрелка, обозначающая движение вперед будет красной. Это означает, что Вы можете пройти сквозь стену.
ГОЛОВОЛОМКА: Что должно произойти в храме красного черепа?
Комната номер: 29
Решение: Это одна из самых Важных головоломок в игре, для того, чтобы выиграть, ее нужно обязательно разрешить. В этой комнате нужно создать Eye of Agla.

Во-первых: подставьте зеркало тщеславия (Уровень подвала 2, Комната #8) под луч света. Луч отразится (подстройте угол наклона зеркала, чтобы свет отразился под нужным углом). После этого в центре комнаты возникнет каменная колонна. После этого Вам нужно поместить Обломок Метеорита (из храма морского демона, Уровень подвала 3, Комната номер 24) в отверстие в каменной колонне. При этом магическим образом будет создан Глаз Аглы (Eye of Agla). Возьмите его с собой. Он должен быть при Вас, когда будете готовиться к встрече с Belthegor.
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне попасть в кричащую комнату?
Комната номер: 16
Решение: Вы не сможете туда попасть. В дверном проходе находится телепортер, который переносит Вас прочь при каждой попытке войти.
ГОЛОВОЛОМКА: Как мне открыть сейф?
Комната номер: 25
Решение: тем же ключом, который открыл сейф на Уровне 1 (Ключ системы безопасности: Уровень 1, Комната номер 5).
ГОЛОВОЛОМКА: "Ощущение опасности" (feeling of dread) мешает мне двигаться.
Комната номер: 9
Решение: В этой комнате Вы сможете перемещаться только с помощью боковых стрелок (вправо или влево).

УРОВЕНЬ ПОДВАЛА 2

ГОЛОВОЛОМКА: Что бы я ни делал, я не в состоянии пройти мимо твари в нижней части каждой лестницы.
Комната номер: 12, 22, 36
Решение: Это - Alberoth, одно из дьявольских божеств. Он очень могуществен и не может быть убит. Зато ему можно запретить находиться в физической плоскости. Для этого: принесите астролябию (Уровень подвала 2, Комната номер 31) в обсерваторию (Египетская Гробница, Комната номер 10).

Откройте дверь обсерватории, держа в руках астролябию, посмотрите сквозь телескоп. Alberoth исчезнет из материальной плоскости, и Вы сможете проникнуть на Уровень подвала 2.
ГОЛОВОЛОМКА: если мне придется использовать астролябию для того, чтобы попасть на Уровень подвала 2, как я смогу получить астролябию обратно?
Комната номер: 31
Решение: На Уровне подвала 1 есть дверь-западня в комнате номер 26. Вы должны провалиться в нее. При этом Вы получите определенные повреждения, но попадете в комнату номер 34 на уровне подвала 2. Отсюда Вы сможете пройти в комнату номер 31, где сможете забрать астролябию. Чтобы выбраться с этого уровня, пройдите к лестнице в юго-восточном углу и быстро проберитесь мимо Alberoth. У Вас должно это получиться. В противном случае - осуществите быстрый переход на другой уровень через Эфирную Плоскость посредством открытого портала в позиции номер 37.
ГОЛОВОЛОМКА: Что мне делать с червями?
Комната номер: Многие
Решение: Избегать Death Leaches несложно, они всегда перемещаются по простой траектории. Впрочем, их можно легко прикончить, если выстрелить в них заря-

дом соли из дробовика Savage .311 (Уровень подвала 1, Комната номер 18). Обычно достаточно двух выстрелов. Каменную соль можно найти в различных позициях на Уровнях подвалов 1 и 2.

ГОЛОВОЛОМКА: Что мне делать с существами с крыльями летучей мыши?
Комната номер: Многие
Решение: с Hellions можно сражаться как обычным оружием, так и заклинаниями. Тем не менее, проще всего с ними можно справиться с помощью Ассегая (Уровень 4, Комната номер 13) и Щита Зулусов (Уровень 4, Комната номер 25). Если взять эти предметы в одну руку - значительно снизится точность атак этих тварей.

ГОЛОВОЛОМКА: Как мне получить книгу, находящуюся в центре большой комнаты?
Комната номер: 19
Решение: Вы не сможете ее получить. При проходе сквозь двери Вы будете телепортированы в комнату номер 35.

ГОЛОВОЛОМКА: Как мне попасть к Wakazashi?
Комната номер: 33
Решение: Вы должны войти в коридор, который начинается западнее позиции номер 33. Если Вы войдете в этот небольшой коридор, то будете телепортированы прямо к Wakazashi.

ГОЛОВОЛОМКА: Как я могу получить листья Моганы?
Комната номер: 4
Решение: в этой комнате имеется множество телепортеров, которые будут менять Ваше местоположение и направление движения. Закономерность уловить легко - следите за перемещениями по карте.

ГОЛОВОЛОМКА: По какой-то причине я не могу попасть в позицию номер 16.
Комната номер: Коридор к югу от 16
Решение: в этом коридоре имеется две западни, которые меняют направление Вашего движения. Первая развернет Вас на 180 градусов и переместит Вас на Север. Если Вы сделаете еще один шаг вперед, то окажетесь в том месте, откуда начинали движение! Секрет состоит в том, чтобы сделать шаг задом наперед после того, как Вас развернет первая западня. При этом вторая западня развернет Вас в сторону позиции номер 16.

SERVITORS И МОРСКИЕ ДЕМОНЫ (Уровень подвала 3)

ГОЛОВОЛОМКА: Как мне пробраться мимо Sevitors?
Комната номер: Многие
Решение: Servitors не могут быть убиты обычным оружием. Для борьбы с ними Вам придется пользоваться магией или Жертвенным кинжалом (Уровень подвала 3, Комната номер 13). Тем не менее, лучшая тактика против этих монстров - не убивать, а замаскироваться. Если Вы наденете на себя Мертвого Кальмара (Уровень подвала 2, Комната номер 14; Уровень подвала 3, Комната номер 6) и одежду Servitors (Уровень подвала 3, Комната номер 6 и 19), то Servitors не будут Вас атаковать (если Вы не нападете на них первыми).

ГОЛОВОЛОМКА: есть ли какой-нибудь способ попасть из северо-западной части уровня в северо-восточную?
Решение: Нет. Вы должны подняться на Уровень подвала 2 и вернуться обратно, но уже по северо-восточной лестнице. После того, как Вы окажетесь в северо-восточной секции Уровня подвала 3, Вы можете ударить в гонг в позиции номер 15. Это откроет дверь, которая соединяет области в северо-западной секции. Не забудьте предварительно замаскироваться - удар в гонг также привлечет Servitors!).

ГОЛОВОЛОМКА: Есть несколько комнат, к которым не подходит ни один из моих ключей!
Комнаты номер: 6, 17
Решение: Эти двери не имеют ключей, их также нельзя открыть силой. Вы должны применить заклинание "Key of the Shadow Lord - Ключ Повелителя Теней" (Уровень 3, Комната номер 38), чтобы их открыть.

ГОЛОВОЛОМКА: Похоже, что я попал в какую-то камеру...
Комната номер: 2
Решение: на стене имеется кнопка, которая "проявит" одностороннюю дверь, в которую Вы вошли, и позволит Вам выйти отсюда. Нажатие кнопки также обеспечивает возникновение двух Servitor. Будьте готовы с ними драться или замаскируйтесь.

ГОЛОВОЛОМКА: Почему я попал обратно на Уровень 1?
Комната номер: 1
Решение: в центральной секции северной стены комнаты номер 1 есть телепортер. Если Вы по ошибке попадете в него, то будете телепортированы на уровень 1.

ГОЛОВОЛОМКА: Как мне пробраться на южную половину этого Уровня?
Комната номер: 8

Решение: если Вы дойдете до конца этой "L"-образной комнаты, то заметите, что стрелка движения вперед по-прежнему остается красной. Просто пройдите сквозь стену.

ГОЛОВОЛОМКА: я пробрался на южную половину, но здесь на меня напала гигантская медуза!

Комната номер: 9, 33

Решение: Это Melchoir, одно из божеств. Подобно Alberoth, ему невозможно нанести какой-либо вред. Тем не менее, пока на Вас будет надет Golden Torc of Gothua, он Вас не будет трогать (если Вы только не нападете на него первыми).

ГОЛОВОЛОМКА: Все двери, ведущие в зеленые пещеры, замкнуты. Ни один из моих ключей не подходит.

Комната номер: Многие

Решение: Для того, чтобы открыть двери на этом уровне, Вам потребуется весьма специфический ключ. Используйте в качестве ключа Голову Шурикена (Shrunken Head, Уровень 1, Комната номер 20).

ГОЛОВОЛОМКА: Что мне делать с Морскими Демонами?

Комната номер: Многие

Решение: С Морскими Демонами можно сражаться любым оружием, но лучше всего их избегать. Они не тронут Вас, если Вы в их присутствии сожжете благовония (incense), сделанные из листьев Моганы. Чтобы сделать это благовоние - возьмите листья Моганы (Уровень подвала 2, Комната номер 4) и перетрите их в порошок. Для этого поместите их в Mortar (Ступку) и Pestle (Пестик) (Уровень подвала 2, Комната номер 29). Далее положите порошок в контейнер для сжигания благовоний (Уровень подвала 2, Комната номер 5) - для этого перенесите на него Ступку и Пестик. Когда Вы войдете в место, где находятся Морские Демоны, зажгите содержимое контейнера для сжигания благовоний с помощью коробка спичек (Уровень 2, позиция номер 15; Уровень подвала 2, позиция номер 21). Пока Вы будете держать дымящий контейнер в руке, Морские Демоны Вас не тронут (если Вы только не нападете на них первыми).

ГОЛОВОЛОМКА: Я продолжаю периодически телепортироваться на Уровень подвала 1!

Комната номер: 25

Решение: Не заходите в нишу номер 25. Это телепортер-ловушка.

ГОЛОВОЛОМКА: Я нахожусь в Храме Морских Демонов. Где же обломок метеорита?

Комната номер: 24

Решение: в центре комнаты имеется купол (?). Если Вы его исследуете, то обнаружите, что при ударе он издает резкий музыкальный звук. Как Вы уже, наверно, догадались - обломок метеорита находится внутри купола. Чтобы его получить, Вам нужно разломать купол. У Вас это получится, если Вы подуете в Хрустальную Флейту (Египетская Гробница, комната номер 26). После этого купол треснет, в нем появится отверстие. Обломок метеорита - внутри. Для того, чтобы его получить, потащите отверстие с помощью курсора мыши.

ГОЛОВОЛОМКА: При попытке взять обломок метеорита меня бьет электрический разряд.

Комната номер: 24

Решение: Здесь нужен точный расчет момента. Начало Вашей попытки должно совпадать с потоком энергии (а не с его окончанием!). В этом случае у Вас все получится.

ГОЛОВОЛОМКА: Куда ведет вход в пещеру?

Комната номер: 29

Решение: На самом деле вход в пещеру представляет собой самый простой переход в Астральную Плоскость, где обитает Belthegor. После входа Вы телепортируетесь к позиции номер 2 на Астральной Плоскости.

ЭФИРНАЯ ПЛОСКОСТЬ

ГОЛОВОЛОМКА: Как мне избежать повреждений при попадании в Эфирную Плоскость?

Решение: Вы всегда будете получать определенный вред при попадании в Эфирную плоскость, если у Вас при себе не будет Mayan Jade Effigy (Уровень 4, Комната номер 1). Если же этот предмет будет у Вас в руке в момент входа в Эфирную Плоскость - с Вами ничего не случится.

ГОЛОВОЛОМКА: Почему я не могу войти во все вращающиеся кубы?

Решение: каждый из вращающихся кубов соответствует одной из красных рун или открытых ворот-проходов (gate) где-нибудь в доме или в другой плоскости. Те кубы, в которые Вы не в состоянии попасть, соответствуют тем рунам, которые еще не были активированы (открыты с помощью заклинания "Dimensional Rift - Трещина в Измерении"). Вы не можете открывать ворота из Эфирной Плоскости.

ГОЛОВОЛОМКА: Melchoir - гигантская медуза, он опять вернулся!

Решение: В Эфирной плоскости Melchoir охраняет ворота, которые ведут в Астральную Плоскость. Как и прежде, если на Вас будет надет Golden Torc of Gothua, то Melchoir не станет Вас атаковать.

РАЗБОРКИ С BELTHEGOR (Астральная Плоскость)

ГОЛОВОЛОМКА: Почему я все время оказываюсь телепортированным на другие уровни дома?

Решение: Маленькие вращающиеся кубы на Астральной Плоскости обладают действием, подобным функции больших вращающихся кубов в Эфирной Плоскости. При этом они не находятся на одном фиксированном месте, а передвигаются по коридорам. Воспользуйтесь убежищами, которые предоставляют различные ниши, и изучите закономерности перемещения путешествующих ворот. Рассчитайте Ваше движение так, чтобы не вступать с ними в контакт.

ГОЛОВОЛОМКА: На моем пути - Силовое поле, и я не знаю, как его обойти!

Комната номер: 3

Решение: для того, чтобы пройти сквозь это поле, Вам нужно нести в руке Eye of Agla (Глаз Агла). Подробнее этот вопрос рассмотрен в решении головоломки для уровня подвала 1.

ГОЛОВОЛОМКА: Я исследовал все вокруг, но так и не смог найти дверь в логово Belthegor.

Комната номер: 4

Решение: В очередной раз Вам придется внимательно понаблюдать за стрелками. Оказавшись снаружи логова Belthegor, Вы будете видеть перед собой одну глухую стену. Тем не менее, вы сможете просто-напросто пройти сквозь нее.

ГОЛОВОЛОМКА: Похоже, что на Belthegor совершенно не влияет мое оружие. Зато со мною он расправляется очень быстро!

Комната номер: 4

Решение: Сражение с Belthegor требует определенной подготовки. Во-первых, Вы должны надеть Golden Torc of Gothua. Во-вторых, у Вас должен быть Eye of Agla. Прежде, чем войти, наложите столько защитных заклинаний, сколько будет в Ваших силах.

На Belthegor не действует физическое оружие, Вы должны драться с ним с помощью магии. Прежде, чем войти в его логово, подготовьте атакующие заклинания повышенной мощности (рекомендуем применять "Flames of Desolation - Пламя разрушения"). Полностью восстановите здоровье и поднимите уровень магии до верхнего предела.

Когда Вы войдете в логово, из бездонного водоворота появится Belthegor, который сразу же на Вас набросится. Как только он покажется - начинайте Вашу атаку и не сдавайтесь. Будьте готовы время от времени применять заклинание "Elixir of Health - Эликсир Здоровья" или лечить себя с помощью аптечки. Belthegor - очень серьезный противник, но, если Вы будете нападать решительно и быстро, он будет повержен!

THREAT

Фирма - Fragment. Год выпуска - 1995.
Монитор - VGA. Размер - 2,5MB.

THREAT прошел через стадию 3х версий: 1.10, 1.12 и 1.20, каждый раз слегка ненавязчиво расширяясь. Это описание последней версии.

THREAT может идти на 286 компьютере, DOS 3.3 или новее, VGA, и при 590 килобайтах свободной базовой памяти (без музыки - 540 килобайт).

Поддерживаются Sound Blaster, Adlib и совместимые звуковые карты, а также джойстик.

Звуковая карта и форма управления устанавливаются при запуске файла SETUP.EXE. Если Вашу звуковую карту зовут Gravis Ultrasound, установите ее как Sound Blaster.

Что есть THREAT? THREAT - стрелялка, на первый взгляд примитивная, где Вы должны, управляя миниатюрным солдатиком на простеньком лабиринте в величину экрана монитора, спасать мирных колонистов от атак зловредно настроенных созданий.

Однако графика неплохая, разнообразие монстриков радует, учтены возможности докупки оружия и игры втроем, а редактор лабиринтов и еще несколько более мелких прибамбасов делают THREAT достойным внимания.

ИСТОРИЯ В ЭПИЗОДАХ

После долгого путешествия колонисты нашли для себя новый дом - одинокий астероид. На нем они построили город, который назвали Астрал, город, где они могли спокойно жить в мире. Однако из космоса пришла новая угроза. На

астероид высадились кровожадные монстры. Войска защиты приготовились защищать город.

Среди этих войск находитесь Вы, а также, вероятно, Ваши двое друзей или друг.

THREAT делится на три части - три эпизода.

Эпизод Первый: Угроза из космоса.

Монстры из космоса не нашли себе занятия лучше, кроме как атаковать родной Вам астероид. Оборонные войска выбиваются из сил, тщась защитить несчастных колонистов Астрала. Вы и Ваши друзья должны победить пришельцев.

Эпизод Второй: Второй Удар.

Однажды потрепанные, но полные воинственности, монстры наносят повторный удар. Ваши задачи не претерпевают каких-либо существенных изменений.

Эпизод Третий: Месть.

Астероид все-таки объединенными усилиями раздолбали. И теперь Вы, потерявший кров и сердитый, беретесь очистить всю Галактику от вышеупомянутой поганной расы.

МЕНЮ

Если ничего не нажимать, можно просмотреть заставку, где сначала перечисляются авторы игры, а потом рассказывается история основания города Астрала.

После чего Вы попадаете в Основное Меню (MainMenu) на фоне надписи THREAT.

Main Menu

New Game	Начать новую игру (отдельное меню)
Load Game	Загрузить игру (меню загрузки)
Battle Game	Начать битву с товарищами (отдельное меню)
Insructions	Инструкции, 15 страниц вспомогательной информации
Exit	Выход из THREAT

По меню Вы передвигаетесь с помощью курсорных клавиш. Выбор осуществляется (везде и всегда) с помощью клавиши ENTER.

Далее мы подвергнем последовательному разбору меню Load Game, New Game и Battle Game.

Load Game Menu

Cancel	Возвращение в вызывающее меню без загрузки
Game 1 - 5	Загрузка сохраненной игры (5 слотов)

Всего может быть сохранено до пяти игр. Сохранение предусматривается только для режима New Game.

New Game Menu

Continue	Продолжить игру, когда все установки будут сделаны
Players	Число игроков, колеблется от 1 до 3
Skill Level	Easy - легкая игра, Hard - потруднее. Это влияет на мощь пришельцев, количество денег, отводимое время
Rename Player 1	Переименовать первого игрока
Rename Player 2	Переименовать второго игрока
Rename Player 3	Переименовать третьего игрока
Main Menu	Возврат в Основное Меню

Перед появлением New Game Menu Вам предложат выбрать один из трех эпизодов, которые бы Вам хотелось проходить. Можно взять любой, однако учтите, что от эпизода к эпизоду сложность игры возрастает.

Battle Game Menu

Continue	Продолжить игру, когда все установки будут сделаны
Players	Число игроков, от 1 до 3
Cash	Сумма денег, с которой игроки начнут игру, от 50 до 1000
Rename Player 1	Переименовать первого игрока
Rename Player 2	Переименовать второго игрока
Rename Player 3	Переименовать третьего игрока
Main Menu	Возврат в Основное Меню

NEW GAME

Полноценная борьба против монстриков в 3 эпизодах, каждый состоит из серии миссий. В начале каждой миссии перед Вами появляется экран Orders, карта уровня (миссии) и Меню Экипировки (Внизу). Выйти из этого экрана в Основное Меню - Esc и Y.

Карта Уровня есть уменьшенная копия уровня, желтым цветом помечена точка, в которую Вы должны прийти в определенное время. Под картой находятся часы с указанием времени, которое отводится Вам на прохождение.

Orders - Распоряжения по прохождению уровня. Уровень может иметь 3 вида целей:

"Eliminate All Aliens" - уничтожить всех пришельцев, уровень не считается законченным, пока Вы всех не перебьете;

"Destroy Objects" - надо взорвать все бочки, обозначенные на карте желтыми эллипсами;

"Be here in time" - быть в определенном месте вовремя. Если рядом с изображением часов под картой время не проставлено, значит, оно неограничено. Если на карте нет белого квадрата - Вам не надо приходить в конкретное место, чтобы закончить уровень. Если есть - значит, все игроки должны собраться в нем.

Меню Экипировки позволяет или продолжить игру (Continue), или заскочить в магазин (Shop), где Вы сможете зарядить или обновить оружие (об этом еще пойдет отдельный разговор). Из Shop Вы сразу попадете на уровень.

Если Вас убьют, появится табличка "Mission Failed"; нажав ENTER, Вы попадаете в вышеописанное Меню. Проходить уровень можно до бесконечности, лимитировано это лишь тем, что вместе с патронами потихоньку кончаются деньги и в итоге Вам просто станет нечем стрелять. Деньги к Вам поступают после каждого пройденного уровня и вся амуниция закупается на них, так что...

Периодически после пройденных уровней перед Вами будет выскакивать Меню Сохранения.

Меню Сохранения

Continue	Продолжить игру
Load Game	Загрузить одну из пяти сохраненных игр
Save Game	Сохраниться. Выберите один из 5 слотов, нажмите Enter, введите название игры и еще раз нажмите Enter
Exit Game	Выход из игры

BATTLE GAME

Возможность помеситься с товарищами, вдвоем или втроем. Предоставляется 16 уровней. Пробелом отметьте арены, на которых хотите играть. Если выбрать All, игра пойдет по всем аренам, если одну конкретную - драка будет на одной арене, 1 раунд.

Сохраняться нельзя, нон-стопом идете от начала до конца. Победитель определяется по числу побед.

Перед каждым боем Вам показывается карта уровня. Потом Вы попадаете в Shop, где можете прикупить что нужно. Далее следует сам бой, после которого вылетает табличка с указанием того, кто победил, кто проиграл, сколько патронов у кого осталось.

Для выхода из Battle Game нажмите F10.

ОСТАТКИ МОНСТРОВ, CASH и INFO BAR

От уничтоженных монстриков всегда остаются бурые вмятины, а также (в случайном порядке, каждый раз по-разному) один из четырех предметов:

кружок с буковкой E - энергия, пополнение жизни;

кружок C - некоторая денежная сумма;

кружок A - патроны;

черепок - взрывающийся череп, трогать нежелательно, советуется отойти метра на два.

Каждый кружок некоторое время спокойно горит (все - желтого цвета), потом начинает мигать и исчезает (или взрывается, если это черепок). Черепок исчезает быстрее, чем другие кружки.

Система начисления Кэша (Наличности).

В начале каждого Эпизода Вам дается стартовый капитал, равный 123 * Номер Эпизода. После прохождения каждого уровня игрок получает 180, если двое - по 90, трое - по 60.

Info Bar - Информационный бар внизу экрана, соответствует цвету игрока. Показывает справа налево используемое оружие, оставшееся число патронов, полосу жизни (ее окончание означает, что Вас убили).

Для первого игрока Info Bar находится внизу справа, для второго - внизу слева, для третьего - внизу по центру.

SHOP

У каждого игрока есть 3 слота, в которые он может поместить купленное оружие. Более трех предметов купить нельзя.

Передвижение по меню выбора оружия - клавиши управления движением игрока во время боя. Выбор оружия - клавиша выстрела во время боя.

Справа отображается информация о стоимости и количестве патронов в выбранном на данный момент оружии.

Чтобы купить что-либо, надо, чтобы один из слотов был пуст.

Чтобы что-нибудь продать, надо нажать на этом клавишу выстрела.

Reload - перезарядка всего имеющегося оружия. Если не перезаряжается, значит, у Вас не хватает денег (Денег на руках - "Cash = xx" вверху экрана выбора, Стоимость перезарядки - справа).

Exit - выйти в игру, когда выбор сделан. Когда все участвующие игроки нажмут Exit, игра продолжится.

Далее привожу классификацию оружия.

ОРУЖИЕ

Вид Оружия	На русском	Действие	Патронов	Цена
Machine Gun	Пулемет	Слабое пулевое оружие	300	75
TriGun	Три-Пулемет	Помощнее, экономичный	300	125
Flamer	Огнемет	Огненная струя, вблизи	150	90
Flamebomb	Пламя-Бомба	Каскад рикошета	10	75
DblElectro	Двойной Электро	Шаровая молния -ракета	200	150
Destroyer	Разрушитель	Дальнобойная ракетница	20	200
Guided Missile	Тепловые ракеты	Самонаводящиеся, дальние	50	210
Grenade	Гранаты	Можно бросать через стены	4	50
Mine	Мины	Можно подорваться самому	50	50
Fatal Hit	Фатальный удар	Огненный шар	5	100
FireSweep	Огненный Веер	Огненный пулемет, мощный	200	200
DoomsDay	Судный День	Бьет во все стороны сразу	10	350

Многочисленные пробы показали, что сильнейшим и удобнейшим оружием являются FireSweep, TriGun, Guided Missile (неудобен на близкой дистанции и абсолютно непредсказуем), Grenade и Destroyer для дальнего боя и Doomsday для ближнего.

В списке не учтена аптечка First Aid, не являющаяся оружием, а восполняющая утерянное в сражении здоровье. Важнейшая вещь, сами понимаете. За раз восполняет 1/4 жизни.

УПРАВЛЕНИЕ В БОЮ

Клавиши управления клавиатуры можно переопределить в файле SETUP.EXE. Если клавиши - Default (по умолчанию), то значения их для игроков будут следующими:

PLAYER 1 (keypad)

"8" Вперед
"5" Назад
"4" Поворот влево
"6" Поворот вправо
"\" Сменить оружие
"right Ctrl" Стрельба

PLAYER 2

"w" Вперед
"s" Назад
"a" Поворот влево
"d" Поворот вправо
"tab" Сменить оружие
"left Shift" Стрельба

PLAYER 3

"i" Вперед
"k" Назад
"j" Поворот влево
"l" Поворот вправо
"t" Сменить оружие
"g" Стрельба

BATTLE LEVEL EDITOR v1.0

К THREAT прилагается редактор уровней, где Вы можете сами нарисовать свой уровень, а потом позвать друзей и устроить на нем хорошую заваруху. Использовать эти уровни можно только в Battle Game.

Максимальное число уровней, которое Вы можете подключить к игре, составляет 24. Уровни сохраняются в файлах с расширением .LVL.

Прилагается один уровень-пример FRAGMENT.LVL, который Вы можете модифицировать по своему желанию. Собственные уровни THREAT модифицировать нельзя.

Battle Level Editor v1.0 Menu

Tilemap	Редактирование карты уровня
Level Title	Дать название уровню
Player Startpos	Стартовые позиции игроков
Explosives	Расположение взрывчатки
Buttons	Кнопки, открывающие двери
Load Level	Загрузить уровень
Save Level	Сохранить уровень (с расширением .LVL)
Quit	Выйти из Editor

Движение по меню - курсорные клавиши. ENTER - выбор. Рассмотрим подробнее первые пять пунктов.

TILEMAP

Карта уровня. Имеет подменю:

TileMap Menu

Edit Tile Map	Редактировать загруженную карту уровня
New Tile Map	Новая карта (старое поле очищается)
Main Menu	Возврат в Основное Меню

Edit Tile Map.

Карта уровня ограждена кирпичными стенами, за которые Вы выходить не вправе. Игровая зона уровня состоит из TILES - кусочков графики размером 16x16 пикселов.

На экране Tilemap в правом нижнем углу находятся 3 таких кусочка. Белый прямоугольник посередине обозначает, какой из кусочков выбран в настоящий момент.

Некоторые из кусочков - стены. Через некоторые можно пройти. Кое-какие можно взорвать.

Tile 1 - всегда пол, чтобы его внедрить на карту, достаточно нажать DEL.

Ключи редактирования карты:

F1 - Экран помощи с указанием основных клавиш построения уровня.

A, W, S, D - Выбор кусочка. Существует общая карта кусочков, и с помощью этих ключей Вы как бы по ней движитесь. И таким образом A, W, S и D расшифруются как соответственно влево, вверх, вниз и вправо по общей карте.

F2 - Собственно вызов вышеуказанной карты кусочков. С помощью тех же A, W, S и D выберите на ней нужный tile и нажмите F2, или ENTER, или Пробел, чтобы он оказался в нижней строке редактирования карты. Значительно упрощает работу.

Курсорные клавиши - Движение по карте.

ENTER, Пробел - Вставить выбранный tile.

DEL - Стереть Tile, сделав его полом.

SHIFT + C - Скопировать кусочек или блок кусочков (выбор зоны копирования производите курсорными клавишами).

SHIFT + V - Paste, расположить скопированный участок на карте.

Предупреждение: не используйте CAPS LOCK - с ним ключи не работают.

New tilemap.

Уничтожает загруженную в настоящий момент карту уровня (подразумевается- в памяти, если не сохранена). Нажмите Y для подтверждения и начинайте творить с нуля.

LEVEL TITLE

Нажмите ENTER для изменения названия уровня или ESC для отмены и вводите название.

PLAYER STARTPOS

Используйте курсорные клавиши и ENTER для выбора стартовых точек для каждого из трех игроков.

Учтите, что, если Вы определите для игрока старт на месте, где стоит стена, игрок не сможет двигаться. Лучше всего ставить игроков на Tile 1.

EXPLOSIVES

Курсорные клавиши Вверх/Вниз определяют число взрывчатки на уровне (от 0 до 10).

Те же ключи определяют формат взрывчатки. 16 - формат в один кусочек-tile, 32 - 4 tiles.

Примечание: Если взрывчатка не установлена на кусочках, символизирующих стену, она не сможет быть взорвана.

BUTTONS

Когда во время игры Вы нажимаете на кнопку, от одной до нескольких стен исчезает.

Курсорными клавишами Вверх/Вниз определите число кнопок на уровне (от 0 до 4).

Белый прямоугольник - место, где может быть поставлена кнопка.

Сначала поставьте верхний левый угол кнопки и нажмите ENTER, потом отрегулируйте величину кнопки курсорными клавишами и еще раз нажмите ENTER для подтверждения.

Желтый прямоугольник показывает, какая стена должна исчезнуть. Установите верхний левый угол стены, которая должна исчезнуть, потом отрегулируйте величину исчезающего блока.

LOAD LEVEL

Нажмите F1, чтобы поменять директорию для файла уровня, и ENTER, чтобы ввести название.

SAVE LEVEL

Нажмите F1, чтобы поменять директорию для файла уровня, и ENTER, чтобы ввести название.

Примечание: SAVE не запрашивает Вас при возникновении OVERWRITE и перезаписывает файл при совпадении имени автоматически.

QUIT

Возврат в DOS. Нажмите Y для подтверждения.

НЕСКОЛЬКО УМНЫХ СОВЕТОВ

1) Противник виден на карте только тогда, когда его может видеть Ваш герой. Если он его не видит (зашел за угол), то и Вы не видите противника на карте. Если противник исчез, а Вы знаете, что не стреляли по нему, значит, Вы просто зашли за угол.

2) Монстрики имеют дурную привычку появляться из толщи стен в момент, когда Вы находитесь рядом, и вообще часто ведут себя очень подло, предпочитая нападать сзади. Есть два способа реагировать на подобные провокации:

а) стреляйте, вертясь вокруг своей оси;

б) вбегайте в опасные места и сразу же задним ходом ретируйтесь. Многие монстрики потянутся за Вами следом и окажутся прямо на мушке.

3) если Вам дано задание быть на месте в срок, но не требуется уничтожать всех местных обитателей, не тратьте время и спешите на выход.

4) THREAT - игра на скорость, но не всегда скорость имеет решающее значение. Это в первую очередь относится к Battle Game против друзей. Тут обычно побеждает не тот, кто больше всех бегает и стреляет, а тот, кто выбирает самые выгодные позиции для решающей встречи с противником.

ULTIMA 7 Part 2: Serpent Isle

Фирма - Origin. Год выпуска - 1992.
Монитор - VGA. Размер - 21MB.

Требования к машине: процессор не ниже 386DX-40 (желательно 486DX2-66), ОЗУ минимум 2 Mb, DOS версии не ниже 5.0, желательно иметь скоростной "винчестер" и установить драйвер Cache памяти (например, SmartDrive).

Приглашаю Вас, любители поиграть, в сказочную страну УЛЬТИМЫ!

Под названием Ультимы вышло достаточно много интересных игр. Все они объединены в общую сюжетную линию с похожими и даже одинаковыми героями.

Игры этой серии относятся к так называемым ролевым. В них пользователь становится кем-то вроде рыцаря со своим своеобразным кодексом чести по имени (или прозвищу) Аватор. Его вызывают и переносят из нашего обыденного мира в сказочную страну Бриттанию какие-то непонятные и сверхестественные силы. Это происходит тогда, когда этой стране грозит опасность.

"Остров Змеи" - очередная игра из этой знаменитой серии. В предыдущей части (Ultima 7: The Black Gate) Аватор изгнал Хранителя (Guardian) из Бриттании и уничтожил Черные Ворота, но наиболее приближенный помощник демона Бэтлин (Batlin) сбежал. Прошло восемь месяцев. Совершенно случайно были найдены потерянные вещи Бэтлина, среди которых обнаружили волшебный свиток с посланием. В нем Хранитель приказывал Бэтлину последовать на Остров Змеи, где он должен был получить дальнейший план действий по уничтожению Бриттании.

Лорд Бриттанский, правитель этой необычной сказочной страны, решает послать Аватора на этот остров, чтобы опередить Бэтлина и, может быть, выяснить причины всех бедствий, обрушивающихся на Бриттанию.

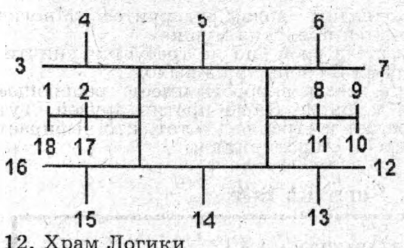
Описать все великолепие игры никак не удастся. Это чудо надо видеть своими собственными глазами. Ну, а если честно, то графика и звук (последнее относится к тем, у кого есть хорошая звуковая карта) просто великолепны, все сделано очень профессионально. Хорошо выполнены детали игры. Почти все объекты можно перемещать и использовать. Кости, перья, иглы, шкуры зверей, лопаты, тарелки - сотни предметов. Многое можно использовать как оружие (например, лопаты и вилы). Очень красиво и детально воссоздана природа с многочисленными растениями и животными. Не остались неучтенными смена дня и ночи, погоды и климата.

Управление в игре достаточно простое. Как и предыдущих Ультимах, вид дается как бы с высоты низколетящей птицы (а может, высоколетящей мухи). Все действия производятся "мышью". Причем левая кнопка соответствует рукам, а правая - ногам. Чтобы управляемый Вами персонаж переместился на один шаг, нажмите правую клавишу, а для постоянного движения просто не отпускайте ее.

Перемещения осуществляются с разной скоростью. Все зависит от длины курсора в форме стрелки. Также можно послать персонажа в нужное место, щелкнув на него два раза "мышкой". Нажатие левой кнопки манипулятора позволяет получить информацию об объекте, двойное нажатие дает возможность использовать выбранный предмет, например, открыть дверь, сундук или поговорить с кем-нибудь, получить информацию об Аваторе и его спутниках (всего его может сопровождать до семи богатырей). Для того, чтобы переместить предмет, нужно указать на него курсором, нажать левую кнопку "мыши" и, удерживая ее, переместить объект в нужное Вам место. Для быстроты и удобства некоторые манипуляции можно проводить с клавиатуры:

C - позволяет быстро переключаться в режим боевой готовности и обратно;
I - показывает инвертарь, имеющийся у персонажей;
M - демонстрирует Вашему взору карту местности;
S - показывает статистику.

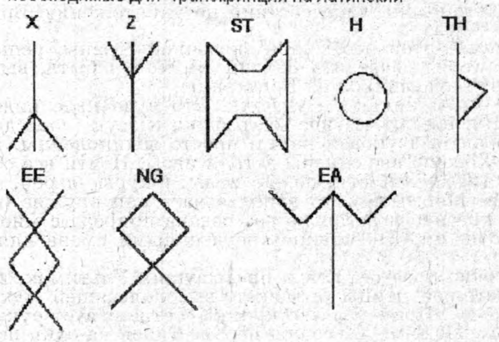
Карта игровой местности (схема):



1. Гостиница "Спящий Бык" (погреб)
2. Подземелье к востоку от Монитора
3. Храм Эмоций
4. Храм Хаоса
5. Храм Баланса (на острове Восходящего Солнца)
6. Храм Порядка
7. Храм Дисциплины
8. Остров Монахов
9. Остров Мертвых
10. Северный Лес
11. Фаун
12. Храм Логики
13. Храм Этики
14. Монитор
15. Храм Терпимости
16. Храм Энтузиазма
17. Лунная Тень
18. Дом Эрстама

Как и следовало ожидать, без рукоприкладства достигнуть конечной цели никак нельзя. Постоянно Вас будут поджидать какие-нибудь вооруженные соединения, цель которых помешать в поисках и, естественно, не дать дожить до преклонных лет. Ваши спутники ведут бой автоматически. От Вас требуется лишь выбирать тактику ведения сражения. Каждый персонаж имеет какое-то оружие, в противном случае он дерется руками и/или определенной боевой магией. Исход драки зависит от амуниции сопровождающих. Волшебные заклинания можно узнать из рунических письмен, которые Вы будете находить в процессе игры. Возникает законный вопрос: "Я, что, с детства учил эти РУНЫ. Как читать, а главное, понимать, что читаешь?". Ответ: "Не горячись, а читай дальше".

Итак, полный рунический алфавит! Первая буква в названии руны соответствует букве латинского алфавита (совет: учите латинский).

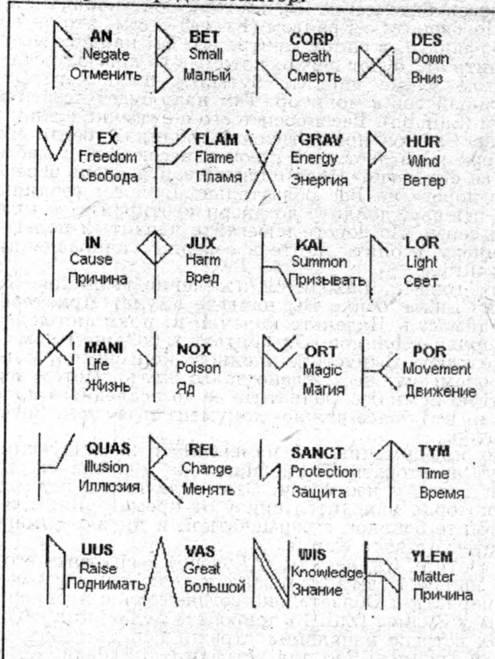


Также для восстановления жизненных сил, улучшения боевых качеств, избавления от заклинаний и ядов Вы можете приготавливать магические напитки. Для этого нужно узнать рецепт (из разговоров и книг), а также собрать магические компоненты зелья (травы, коренья и т.д.)

Далее постараюсь подробно рассказать, как без проблем пройти всю игру. Но вполне возможно, что есть другой путь к победному концу.

Итак, Ваш ко-

рабль выбросило на берегу Острова Змеи. Идите на юг. Вскоре на Вас обрушится телепортирующий шторм (магия какая-то) и Ваши спутники исчезнут. Идите дальше и встретите монахиню. Поговорите с ней, и она даст Вам Часы Судьбы (Hourglass of Fate). С их помощью можно воскрешать погибших товарищей. После сцены боя следуйте дальше на юг, а затем на восток. Вы встретите Шамино, который присоединится к Вам. Также Вы обнаружите, что все вещи потеряны, а вместо них Ваши сумки полны странными штуками. Неподалеку лежит скелет зверя, которому, по- видимому, принадлежит череп, появившийся в Вашей сумке. Внимательно осмотрите скалы. В том месте, где растет красный цветок, находится вход в секретную пещеру. За фальшивой (иллюзорной) стеной еще одна комната, в которой стоит алтарь. Возьмите секстант, он пригодится, чтобы узнавать координаты Вашего месторасположения. Идите далее на восток и Вы дойдете до ворот города Монитор.



Уговорите стражника впустить Вас. Сразу же идите в крематорий, который находится в северном направлении. По дороге Вы встретите девочку, узнайте у нее о Тесте Рыцарей. Зайдите в здание крематория, там за занавеской находится вход в пещеру захоронений, а попросту - полную трупов. Идите туда. Найдите Лорда Марстена и поговорите с ним. Попросите его разрешения на прохождение Теста. Он даст Вам пароль (совершенно не нужно его записывать, а тем более запоминать). После беседы к Вам присоединится Дюпре. Выходите из города через северные ворота. Идите по тропинке на северо-запад. Поговорите со смотрителем и передайте ему пароль. Теперь все нормально и можно смело заходить в пещеру.

Идите на север, затем на восток. Далее надо пробежаться, чтобы уклониться от пламени. В южной комнате взломайте сундук и возьмите ключ. В комнате с камнями возьмите еще один ключ, соорудив лестницу из булыжников. Будьте осторожны, под некоторыми камнями прячутся змеи. В комнате со вторым сундуком не открывайте его, а осмотрите восточную стену. За иллюзорной стеной в комнате возьмите ключ. Постарайтесь как можно подробней изучить лабиринт. Найдите ритуальный коготь и прочтите свиток, лежащий рядом с ним. Убейте невидимого копьеносца, а затем осмотрите его тело и возьмите записку. Пройдите через невидимую дверь между двумя факелами. Далее пройдите в комнату, где хранится урна с прахом короля гоблинов. "Используйте" коготь на себя и коснитесь окровавленным когтем урны. Появится зверь (я так понял, что это волк), убейте его. Перетащите труп поближе к выходу. Там Вас встретит смотритель и подло нападет на Вас. Убейте его и затем прочтите записку.

Пойдите в домик, возьмите свои потерянные вещи и присоединяйтесь к компаньонам. Вернитесь за шкурой зверя в пещеру. Потом возвращайтесь обратно в Монитор. Вам необходимо тщательно приготовиться к ритуалу посвящения в рыцари. Отдайте мех Целлие (Cellia), чтобы она сделала Вам плащ, отдайте мясо Лючилле (Lucilla) для праздничного супа, сделайте татуировку у Лидии (Lydia). Ровно через сутки заберите готовый плащ, а затем зайдите к Лорду Марстену и доложите ему о своей готовности к обряду.

Через час в зале для банкетов состоится ритуал посвящения. Он будет прерван из-за ссоры и дурных новостей. Придет Харма (Harma) и скажет, что ее дочь пропала. Вскоре обнаружится, что Вы отравлены. Зайдите к Харме, поговорите с ней о ее дочери и яде. Посмотрите в магический шар. Харма расскажет

Вам, как исцелить отравление, и объяснит причину. Оказывается, татуировка была сделана отравленной иглой и для исцеления нужны листья Варо. За ними отправляйтесь в Фаун. Он находится на северо-западе от Монитора.

Выходите через северные ворота, идите по дороге, а затем по тропинке налево. Вы будете проходить мимо башни, захваченной гоблинами. Сразитесь с ними и отвоюйте башню. После того, как все гоблины будут убиты, на посту появятся копьеносцы. На подходе к городу Вас встретит Раггс (Ruggs), он попросит доставить послание Дельфинии. Возьмите письмо и идите к ней. Возьмите у нее листья Варо и передайте послание. По дороге назад в Монитор зайдите в поселок проповедников и отдайте ответ Раггсу. Для этого идите вдоль берега на восток. После этого Вы можете взять карту у Скотса (Scots).

В Мониторе идите к Харме, отдайте ей листья Варо и тогда она вылечит Вас. Затем идите к Лидии, поговорите с ней и ... убейте ее.

Найдите Йоло в тюрьме и поговорите с ним. Возьмите ключ у Лорда Марстена и освободите вашего друга. Поговорите с Крайгом (Krayg) о том, что он видел в лесу. Идите в лесок на северо-западе, в самом центре его Вы найдете место сборов (тусовок) гоблинов. Определить это будет легко, потому что повсюду будет валяться различный мусор. В этом хламе найдите бутылку Фаунского Эля (Fawnish Ale) и возьмите ее. Возвращайтесь в монитор. Там надо будет втретиться с хозяином гостиницы Саймоном (Saimon). Расспросите его о бутылке с элем и обвините в измене. После того, как Саймон превратится в гоблина, убейте его. Перед смертью совесть возьмет вверх и он даст Вам ключ и расскажет о месте, где находится вход в пещеру. Найти его легко. Надо идти на запад вдоль берега. Будьте осторожны, потому что по дороге на Вас обязательно нападут гоблины. Вход находится в дереве. Зайдя в пещеру, дойдите до двери и откройте ее ключом Саймона. Далее двигайтесь на север. По дороге избегайте ядовитых полей и вспышек пламени. Исследуйте пещеру и опять идите в северном направлении. Вам надо найти выход в горную долину.

В центре леса, окруженного горами, находится поселение гоблинов. Теперь обыщите их дома. В одном из них в бочке Вы найдете амулет Приятелей (Fellowship Amulet) и кольцо невидимости. Наденьте колечко и, пока оно действует, смело нападите на самого короля гоблинов. Он обитает в большом доме в центре деревни. Убив его, возьмите ключ. Выпустите пленного копьеносца, который находится в другом доме (впрочем, ему не суждено долго жить). Потом вернитесь в пещеру и откройте закрытую комнату. Очистите ее до последнего предмета. Возьмите все драгоценности и- что более важно- документ и свиток. Затем можно смело возвращаться в Монитор.

Передайте всю полученную информацию об изменниках командующим Волков и Медведей. Они прикажут арестовать Лорда Марстена и казначея. Вы должны поговорить с Лучиллой и взять у нее ключ. Этим ключиком надо открыть секретный вход в пещеру, которая находится снизу от крематория за иллюзорной частью горы. В ней возьмите бочонок с взрывчаткой и письмо у мертвого копьеносца. Прочтите его и затем отдайте Харме.

Идите в Фаун. Поговорите с отцом Эллисанды (Allysand) и спросите его о кольце невидимости. После этого найдите саму Эллисанд и тоже спросите ее о кольце. Она даст Вам волшебные перчатки. Обязательно согласитесь с предложением участвовать в заговоре. Затем у Зулиса (Zulith) попросите аудиенции с Госпожой Елиндой (Lady Elinda). При встрече начальник стражи передаст Вам ответ. После полудня отправляйтесь в Тронный Зал для встречи с той Леди. Елинда подарит Йоло бриллиантовое ожерелье. Простодушный Дюпре по глупости сболтнет немного лишнего, за что его бросят в мрачную темницу. Утром сразу отправляйтесь в храм, где состоится судебный процесс над Вашим другом. С интересом прослушайте всех обвинителей. А затем (после процесса) найдите Эллисанд, она передаст Вам ключ от секретных помещений в Храме Оракула. Когда стемнеет, отправляйтесь туда и откройте полученным ключом дверь слева. Спуститесь по лестнице и найдете Дюпре. Откройте другую дверь и с помощью переключателей идите дальше. Поговорите с встретившимся Волдином и убейте его. Далее переключите центральный рычаг, а затем правый.

Посоветуйте Оракулу говорить только правду о настоящих предателях. На следующий день можете смело приходить на продолжение процесса без адвоката, Оракул скажет правду и Дюпре в знак примирения получит Кристальную Розу Любви (КРЛ) и будет отпущен. Идите в гостиницу "Спящий Бык" (Sleeping Bull), которая находится на северо-западе от Монитора. Поговорите там с Флиндо (Flindo) и спросите его о капитане Хоуке (Hawk). Затем поговорите с копьеносцем у башни Bulltower (она находится чуть севернее) и спросите о выкупе. Жадные стражи подняли выкуп до небывалых пределов. Вернитесь в гостиницу и поговорите с Селиной (Selina), она предложит Вам отправиться за сокровищами на заброшенный маяк. Ни в коем случае не соглашайтесь идти в эту рискованную экспедицию без друзей. Дойти до маяка можно, бодро шагая вдоль берега на запад. Он населен враждебными духами. Убивайте только тех из них, кто будет нападать на Вас, и постарайтесь побыстрей собрать сокровища и покинуть здание.

На обратном пути придется отбиваться от каких-то вооруженных людей. Уничтожьте их и не забудьте обыскать. На востоке от маяка находится полуразрушенный дом. Зайдите в него и поговорите с Хиеропантом (или Хиромантом) Хаоса. Расспросите его обо всем, что Вас интересует, и в конце беседы возьмите свиток. Возвращайтесь в башню и, заплатив выкуп, выпустите капитана Хоука из подвала (а там так много сырых и заброшенных тюремных камер. Хи-хи-хи!). После всего этого вернитесь в гостиницу и спуститесь в винный погребок. Откройте секретную дверь, расположенную на северной стене. Переключите рычаг и возьмите ключ. Возвращайтесь в основную комнату и идите через раздвижную дверь на юге. Прочтите свиток, который лежит среди останков (не понял только кого или чего). Пройдите в большую комнату на северо-западе. У северной стены лежит невидимый сундук. Откройте его и возьмите карту и ключ. Ключ открывает комнату рядом, позволяя Вам пройти к большому рычагу. С его помощью можно телепортироваться в любую комнату гостиницы. Теперь идите на восток (это обратно по коридору). Найдите участок стены, на котором рядом расположены два факела. Пройдите сквозь иллюзию стены и направляйтесь дальше на север. Входите в телепортатор рядом с Воротами Змеи. Затем в гостинице встретьтесь с капитаном Хоуком и попросите его перевести Вас в город Лунная Тень (Moonshade). Он согласится, поэтому идите к причалу и займите свои места на корабле.

Итак, в путь! С большим трудом удалось прорваться сквозь ужасный шторм на остров магов. Корабль выбросило на берег и Вы продолжаете свои похождения. На юго-востоке находится болото, на котором необходимо найти "кровавый" мох (bloodmoss). Собрав его, идите на северо-запад, чтобы зайти через ворота в город. В гостинице встретьтесь с Флиндо (Flindo) и распросите его о связях с важными людьми города. После беседы Вас найдет какой-то слуга и передаст магический свиток, посредством которого надо будет поговорить с Ротолунчией (Rotoluncia). Поговорите об этом с Флиндо, и через некоторое время Вас телепортирует в столовую. После того, как туда войдет Потос (Pothos), поговорите с Бучиа (Bucia) о нем. Позже найдите Потоса в аптеке. Спросите его о секрете, а затем отдайте ему мох, который Вы нашли на болоте. Потос расскажет, как попасть к Сумашедшему Колдуну. Один из Ваших спутников внезапно исчезнет. Поговорите с Фильберчио (Filbercio). Он как бы невзначай намекнет обыскать дом Ротолунчии. Отправляйтесь туда. Убейте прислугу в доме (как только не жалко невинных созданий!) и возьмите змеиный зуб. Вернитесь к Фильберчио и расскажите о том, что нашли в доме. Он даст Вам ключ к лодке и направит в дом посреди озера (похоже на Байкал). Доплыть туда легко. Добравшись, идите в дом и поднимитесь наверх. Возьмите ключ из шкафчика. Спуститесь по лестнице и откройте дверь. Убейте Ротолунчию и ее гремлинов (кто смотрел про них видеофильм, сразу узнает старых друзей), а затем освободите пленного друга. Идите в дом Коламны (Colamna). Возьмите ключ из сундука и откройте дверь. Далее от Вас потребуется максимум внимания! Чтобы избежать смерти, быстро включите инвентарь (клавиша I; см. в начале). Возьмите ключ. Откройте секретную дверь в северной стене. Обойдите дом, откройте спрятанный за деревом сундук. Возьмите Комб Красоты (Comb Beauty). Молодцы! Едем дальше.

Поговорите с Потосом. Идите на северо-восток и, обойдя гору, подойдите к причалу. Позвоните в колокольчик и садитесь на черепаху. Поговорите с Эрстамом (Erstam) и Вазелем (Vasel). Вас телепортируют в пещеру. Найдите выход из нее и входите в другую. Найдите переключатель и нажмите его. Появится Феникс. Поговорите с ним и затем возьмите его яйцо. Найдите телепортатор обратно в дом Эрстама.

Соберите части тела и поместите их в машину. Также положите туда яйцо Феникса. Появится Бойдон (Boydon). В награду Эрстам даст Вам ключ от склада и зуб. Возьмите челюсть, вернитесь к Эрстаму, и он даст Вам еще два зуба. Теперь их должно быть четыре штуки. Поместите зубы в челюсть. Покиньте дом через змеиные ворота на складе Эрстама (сделать это можно двойным нажатием "мыши" на них). Поговорите с Федабиблио (Fedabiblio). Попросите у него книгу заклинаний. В обмен он попросит достать корень мандагоры. Идите на остров Монахов (Monk Isle) через змеиные ворота. Корень можно найти в болоте, которое находится на севере острова.

Возвращайтесь в Лунную Тень и возьмите книгу заклинаний. В нее перенесите все заклинания со свитков. Идите к Фригидацци (Frigidazzi) и спросите ее о заклинаниях. Ключ от принадлежащей ей холодной комнаты под вазой. Фригидацци попросит Вас прийти после полуночи. Отпустите компаньонов, сопровождающих Вас, погулять и придите к ней в назначенное время.

После обряда Вы попадете в подземелье. Убейте прислугу и возьмите ключ. Пройдите через иллюзионную стену, расположенную на севере. Обязательно возьмите факел (в темноте как-то неприятно ходить). Исследуйте лабиринт. При этом постарайтесь найти иллюзионные двери. Вы должны выйти к телепортатору, находящемуся за закрытой дверью. Откройте ее с помощью отмычек и телепортируйтесь. Далее найдете другой телепортатор. Вы должны встретить Стефано (Stefano). Позвольте ему пойти с Вами. Направляйтесь на северо-восток.

Возьмите ключ и мешок со стола. После того, как получите обратно черный меч, не выпускайте демона. Идите на север и снова телепортируйтесь. Откройте дверь на западе с помощью ключа, который Вы недавно подобрали. Убейте монстра. Возьмите ключ из комнаты и отоприте дверь на востоке. Опустите переключатели, телепортируйтесь. Идите на север и возьмите свитки. Возвращайтесь на юг. Опустите мост. Идите на восток и убейте старика. Идите на север в комнату с переключателями. Здесь 8 переключателей, пронумерованных сверху вниз, слева направо. Опустите 1, 2, 4, 5, 7. Идите в комнату с женщиной. Теперь в комнату с Кошмаром. Возьмите морковку у девочки и положите ее на тарелку рядом с кроликом. Возьмите цветок и положите его рядом с лесником. Теперь опустите переключатель 8. Идите в телепортатор. Опустите мерцающий переключатель и попытайтесь отойти. Затем принимайтесь за левый нижний переключатель.

Направляйтесь на юг. Походите вокруг огня, пока он не погаснет, затем входите в него. Идите на север и найдите иллюзионную стену, пройдите сквозь нее. Составьте ящики так, чтобы Вам можно было достать колокол. Вам не хватит одного. Тогда сделайте следующее: положите камень на верхний ящик. Теперь идите в западный телепортатор. Поговорите с прислугой и убейте его (опять!?). Идите на юг. Поговорите с демоническим мечом и выпустите его, когда Ларсондо нападет на вас. Идите на юг и телепортируйтесь на выход.

Соберите всю Вашу команду. Найти их легко. Дюпре в таверне. Иоло в доме Густачио (Gustachio). Шамино в лесу на западе от города. Он передаст Вам змеиные серьги и новое заклинание. Идите в дом Густачио и поговорите о его экспериментах. Поместите энергетическую сферу на стол в зоне тестирования. Прикрутите ее, установите переключатели так, как попросит Густачио. Расскажите ему о результатах. Расспросите Федабиблио, посмотрите в кристальный шар и затем поговорите с ним снова. Скажите Густачио, что Эль (Ale) - это Эдрин (Edrin) и тогда он даст Вам клетку и новую сферу. Поймайте Эля в клетку и возвращайтесь на платформу. Положите сферу на алтарь, затем положите клетку так, чтобы в нее могла попасть молния, и вызовите молнию. Восстановите Эдрина и возвращайтесь к Густачио. Теперь он совершенно бесплатно обучит Вас всем заклинаниям, которыми владеет сам и, кроме того, подарит Зеркало Правды. Спросите капитана Хоука об отправлении. Он отошлет Вас к Джулии (Julia) за ключом от Горнила (?). Идите и попросите у нее ключ и сразу же, что довольно странно, получите его. Только при этом должно выполняться одно условие: обязательно нужно знать заклинание холода.

Найдите вход в Горнило. Исследуйте подземелье и уговорите Гаргойла опустить мост. Нажмите кнопку, расположенную на стене, и шагайте на юго-восток через весь город.

В библиотеке, в северной комнате, возьмите ключ у скелета. Затем спуститесь по лестнице на северо-восток, возьмите свитки, идите наверх и возьмите книги, причем две из них мирно лежат под мусором. Возьмите ключ огня у скелета, находящегося на северо-западе. Зайдите в арену с восточной стороны. Истребите всех слуг.

Идите вокруг арены и ходите так до тех пор, пока не откроются северо-восточные ворота. Возьмите ключ и откройте дверь на востоке от арены. Протопайте на юго-восток и обыщите всех скелетов. У одного из них Вы найдете ключ льда и змеиный зуб. С помощью магии откройте дверь на севере. Наведите курсор на красную колонну и нажмите левую кнопочку "мыши" два раза. Нажмите кнопку, которую попросит девушка. Откажитесь идти вместе с Йоло через ворота. Убейте червей. Когда Вы вернетесь, Гаргойл даст Вам змеиное кольцо. Идите на север и положите ключи льда и огня на алтарь. Получите ключ черного камня. Откройте дверь наверху, ту, которая ведет к змеиным воротам. Изучите Горнила. Возьмите полезные предметы (сами думайте!). Когда надумаете выходить, скажите об этом Гаргойле. Идите на то место, где Вы в первый раз с ней встретились, и далее на запад. Но пока не выходите через змеиные ворота. В зоне обитания троллей есть змеиный посох. Убейте всех, кто находится поблизости, и у одного из них возьмите ключ. Теперь Вы готовы идти в болота.

Вы попадете в царство снов. Осмотрите местность, поговорите с Лордом Бриттанским. Найдите Сирануш (Siranush). Отыщите главный замок и используйте Розу Любви, Зеркало Правды и Шлем Мужества в соответствующих зонах. Убейте Рабиндринаса (Rabindrinath). Возвращайтесь к Сирануш с кристаллом снов. Она подарит Вам змеиное ожерелье и снимет сонное заклятие с болота. Чтобы выбраться из него, на встречающихся развилках придерживайтесь следующих направлений: восток, восток, север, восток, восток, восток, север, север, север, запад, север, север. Обойдите вокруг здания и на север к выходу из болота. Идите в лагерь золотоискателей. У входа поговорите с дамой и согласитесь помочь ей. Найдите растение Спаситель Короля (King`s Savior) и используйте его со стрелами. Пользуясь этими стрелами, Вы сможете выполнить поручение госпожи. У убитого Вами человека возьмите орб и отдайте его Моргриму (Morghrim). Взамен он подарит Вам свисток Хищника Доскара (Hound of Doskar). Используйте свисток и покажите хищнику меч Кантры. Теперь Вы сможете найти секрет-

ный вход в замок Шамино. После того, как удачно проникнете в замок, пройдите через секретную дверь, расположенную в восточной комнате, и опустите все рычаги в крайней северо-восточной комнате. Возьмите полезные вещи и направляйтесь в центральное здание. Убейте охранников Бэтлина, а сам он сбежит. Наверху Вы найдете тело Кантры. Сразу появится монах и заберет тело девочки на остров для воскрешения. Возьмите медальон Бэтлина для того, чтобы выследить его и удачно завершить игру.

Вам надо будет отправиться в горы. Для этого нужно снарядить компанию, купив всем спутникам меховые шапки, плащи и сапоги. Возвращайтесь в Монитор через ворота в Северном Лесу и купите все необходимые вещи у Целлии. Также захватите пару бочек с порохом в секретной пещере. Ну, а остальное зависит от ВАС! Желаю УДАЧИ!!!

Вы наверно заметили, что во многих местах повествование написано довольно сухо и неинтересно (как справочник-энциклопедия). Но в тоже время, когда играешь с очень подробным описанием, бывает совсем не увлекательно (кроме некоторых случаев). Лучше чуть-чуть пошевелите Вашими извилинами САМИ. Вот увидите, что это совсем не трудно, а главное - игра увлечет Вас так, что можно будет не жалеть средств на то, чтобы достать ее!

ULTIMA 8: Pagan

Фирма - Origin. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA. Размер - 30MB.

Требования к машине: процессор не ниже 386DX-40 (желательно 486DX2-66), ОЗУ минимум 2 Mb, DOS версии не ниже 5.0, желательно иметь скоростной "винчестер" и установить драйвер Cache памяти (например, SmartDrive).

Поклонники и любители знаменитой серии игр под объединяющим названием "Ultima" могут прыгать и плясать от радости. Появилась восьмая часть увлекательной эпопеи. Могу вас вдвойне обрадовать: создатели потрудились на славу! Все герои показаны, как всегда, в трехмерном виде, но при этом такого качества, что диву даешься. Их движения плавны и естественны и ... Ну, сами увидите!

Как всегда, против нашего любимого героя Аватора выступает злой Страж, который стремится захватить и поработить все миры, какие только известны. На этот раз мир, куда попадает наш спаситель, находится под гнетом четырех злющих титанов, которые держат под своим контролем четыре стихии: Огонь, Воду, Воздух и Землю. Аватору предстоит найти способ свержения власти титанов и самому спастись. Иначе Страж захватит Британию, а затем и Землю. После этого его уже не остановишь!

Интервейс почти не изменился, поэтому расскажу только о нововведениях. В отличие от других серий Аватор путешествует в одиночку, с ним нет его верных и преданных друзей. Он может теперь не только ходить и драться, но и прыгать, бегать и даже лазить. Все действия выбираются в специальном меню. Также теперь управление Аватором происходит в режиме реального времени, которое идет даже во время разговоров. Ну, а все остальное осталось также. Управление осуществляется мышкой и клавиатурой, а вид на все происходящее показан с высоты летящего комара (или слепня?)

Итак, Аватор в результате какого-то заклинания попадает снова в другой мир. Он приходит в чувство на морском берегу - нашего героя без чувств подобрал в море рыбак по имени Девон. Поблизости лежит большой город (Тенебра), где можно сразу же увидеть, как неизвестному бедолаге сносит голову бесчувственный палач. Начинаем свои поиски...

Первым делом поговорите с рыбаком по имени Девон, а потом можете смело начать исследовать город, если, конечно, стража согласится поднять решетку. Бродя по городу, зайдите в библиотеку, почитайте книги, которые входят в коллекцию самых популярных и интересных изданий. Там же поговорите с Бентиком. Для нетерпеливых сообщаю, что библиотека находится в восточной части Тенебра (так называется это поселение).

В городе Вы можете к кому угодно приставать с любыми вопросами, а также нужно начинать приобретать деньги и снаряжение. Это можно делать, совершая кражи. Но упаси Вас Бог воровать в чьем бы то ни было присутствии, последует строгое наказание - быстрое путешествие на тот свет. Но очень даже желательно забираться на террасы и подло проникать в некоторые дома. Как бы невзначай наведуйтесь к капитану Дариону, у которого в подвале дома находится девятнадцать (19) драгоценных камней- самоцветов. А если Вам в голову взбрело украсть тридцать (30) рубинов, бриллиантов и других бесценных булыжников у местного колдуна, то не мешало бы помнить, что открывать шкатулку с ними можно, только выйдя на улицу.

Выходите на север Тенебра. По пути не мешало бы посетить замок Мордеи. И мой Вам совет: старайтесь не слишком ей надоедать - она очень вспыльчива и скоропалительна в своих решениях. Поднимитесь на первый этаж. Там находится телепортатор, который будет Вам очень полезен. Теперь пересеките равнину. Желательно по пути навестить семью фермеров. Если их не будет дома и Вам позволит совесть, то можете выкрасть семьдесят (70) драгоценных булыжников и турецкую саблю. Если же хозяева будут на месте, то Коринт расскажет о своем любимом сыне Сирусе, о том, как трудно живется на равнине, и о загадочном привидении. На севере фермы есть подземелье, в котором можно найти какое-нибудь полезное снаряжение. В конце концов, Бентик также, как и Шаана, советует пойти к Митрану на плато. Чтобы услышать это от Шааны, знайте, что она является палачом и живет в западной части Тенебра. С Вашей стороны будет мудро принять совет к сведению и отправиться к Митрану.

Чтобы к нему попасть, нужно пойти дорогой, ведущей на северо-восток. Местами, через которые лежит Ваш путь владеет злобный тролль. И будет разумнее избежать встречи с ним. Входите в подземелье и, прыгая, как горный козел, с камня на камень, спуститесь в нижнюю часть экрана. Если есть желание, можете взять сундук с магическими пергаментами. Но это не так уж необходимо и потом из подземелья будет трудно выбраться, т.к. дорогу, по которой Вы пришли, нельзя выбирать, потому что... попробуйте и сами узнаете почему. На юге Вы найдете мост, ведущий к залу с рычагами. Если заходить в зал слева, то надо повернуть первые три и три верхних вниз. Будьте внимательны! Не трогайте те рычаги, которые уже на месте, а также центральный. Теперь можно возвращаться по мосту . И, если Вы нигде не ошиблись, то поднимутся решетки и откроется дальнейший путь. Долго искать дом Митрана не придется. Он находится в центре плато. Чтобы войти туда, в первый раз можно прибегнуть к некоторым не совсем честным уловкам.

Поговорите с Митраном и обязательно купите у него пергамент, позволяющий отпирать секретные двери. Я думаю, Вы (уважаемый читатель-пользователь) человек любопытный и мне не надо напоминать Вам, что нужно подняться на второй этаж. Там надо прочитать книги и найти телепортатор (все это довольно просто). На первом этаже в рюкзаке лежит волшебный кинжал. Возьмите его и можете смело телепортироваться в дом Мордеи (через телепортатор на втором этаже). Если у Вас есть желание, свободное время и тяга к приключениям, можете исследовать пещеру в западной части плато. Очень даже возможно, там Вы найдете много полезных для себя предметов. Но будьте предельно осторожны, т.к. в пещере есть очень неприятные ловушки и опасные для Вашего здоровья обитатели.

Следуя советам, данным Митраном, выходите на восток Тенебра и идите по дороге, ведущей на север. Ваш путь должен закончиться на кладбище. Зайдите в центральный мавзолей. В нем Вы встретитесь с больным по имени Лотиан и его слугой Вивидосом. Поговорите с ними и согласитесь нести на церемонии кинжал Мордеи. Чтобы его заполучить, Вам понадобятся два ключа. Один из них спрятан под подушкой в тронном зале хозяйки кинжала (т.е. Мордеи). Дождитесь ночи и незаметно проберитесь туда для совершения кражи. Другой ключ Вы получите, причем совершенно бесплатно, поговорив со служанкой королевы - симпатичной девушкой по имени Арамина. Для этого надо отправиться в Обурн и найти ее дом, который находится в восточной части города - там же, где дом капитана Дариона, рядом с виллой сенешаля. Поговорите с ней, убедите ее в том, что Вы друг (я думаю, это легко получится) - и ключ ваш. Приступаем к следующему пункту плана (?). Дождитесь ночи, чтобы пробраться в спальню королевы. Будьте осторожны, идите на цыпочках и ни в коем случае не приближайтесь к кровати, иначе ее высочество проснется и неправильно поймет Ваше присутствие в своих покоях. И не надо открывать шкатулку, стоящую у изголовья кровати, - в ней нет ничего интересного.

Приготовьтесь! Далее Вам придется участвовать в ритуальном убийстве. Возвращайтесь к Вивидосу и отдайте ему кинжал. Он попросит принести предметы, нужные для церемонии. Капюшон палача Вы найдете где-то между кладбищем и Тенебром. На юго-западе найдете большое дерево, растущее в яме. Для церемонии нужны веточки, по форме напоминающие букву Y. Они разбросаны вокруг дерева, растущего рядом с домом, занятым привидениями, в западной части города. Кстати, если раньше не представилось случая побывать в погребе этого дома, то сейчас самое время.

Прежде чем отправляться в катакомбы, навестите Митрана. По мере того, как Вы будете приближаться к заветной цели, он будет давать Вам различные магические предметы и заклинания. Чтобы осуществить заклинания, надо положить нужные для этого компоненты в мешок и дотронуться до него ключом факельщика, который Вы получите от Вивидоса, выполнив это задание. Это касается только заклинаний некромантов. А чтобы осуществить другие заклинания, надо обладать нужными предметами и дотронуться до книги, купленной у Митрана.

Чтобы попасть в катакомбы, необходимо проникнуть в мавзолей с северной части храма некромантов. Правда, вход охраняется привидениями и вампи-

рами, но для Вас это не проблема. В западной части храма есть еще один мавзолей, но он не представляет интереса. Ладно, хватит болтать зря. Идите по центральной дорожке. Дойдя до стены, используйте заклинание "CREUSE" (в переводе означает "отверстие") и воспользуйтесь образовавшимся ходом. Вы окажетесь в лабиринте катакомб, по которым надо блуждать до тех пор, пока не проникните в маленький склеп без крыши, покрытый паутиной и охраняемый вампиром (наивный дурачок). Оттуда Вы попадете в святилище некромантов. Начиная с этого момента, назад пути не будет (во влип!) до тех пор, пока Ваши испытания не закончатся. Нужно иметь в виду, что требуется использование всех заклинаний, полученных от некромантов.

Когда получите задание отправиться к Литосу, королю-горе (титан земли), Вы можете вернуться в катакомбы следующим образом: поднимитесь по боковой лестнице склепа ... и Вы уже на месте (точнее, в месте).

Вам необходимо найти дверь в южной части того места, в котором Вы находитесь. Эта дверь ведет в длиннющее подземелье, полное закутков и закоулков. В нем есть три двери, ведущие к другим титанам. А в конце галереи находится Священная Арена. Это просторное пространство с земляной площадкой в центре и двумя дверями в северо-западной стене - той самой, из которой Вы вышли. Можно открыть обе. Двойная дверь ведет к Литосу, а маленькая - на собрание мертвецов в нижние катакомбы. Чтобы открыть двери, нужен так называемый Голем (golem). Чтобы его создать, нужно начертить его символ на настоящей земле, которая имеет светло-каштановый цвет. Все, что серое, - это скала. Один и тот же Голем может открыть обе двери, так как они находятся в одной зале. Лучше начинать с маленькой двери.

Как уже было сказано, через маленькую дверь Вы попадаете на собрание мертвецов. В центре земляной площадки, рядом с могилой, скажите заклинание "CREUSE" и Вы найдете "Сердце Земли", которое погребено в колодце мертвых. Смысл всего этого я понял после того, как увидел Литоса и совершил паломничество. Дальше можно добраться до нижних катакомб. Но там нет ничего значительного. Только какие-то пергаменты.

Вернитесь к Арене и на этот раз пройдите через двойную дверь. Дойдите до разрушенного дома. Рычаг при входе как всегда не работает. Придется карабкаться по северо-западной части дома. Дерните за внутренний рычаг и дорога налево от холмика, напоминающего букву F, теперь открыта. Хочу предостеречь! Вам и дальше встретятся такие холмики (буквой F). Ни в коем случае не следует ходить по ним, а то Вас перенесет на первый из них и весь путь надо будет начинать сначала (но это будет полезно чуть позже, когда надо будет возвращаться назад).

Дорога к Литосу - самая трудная часть игры. Надо быть очень осторожным. Трудности начинаются с призрачного моста и плавающих скал. Вам нужно будет найти два ключа. Один из них в зоне силовых полей (внутри этой зоны находится камень, который значительно облегчит возвращение), другой ключ в зале, наполненной водой, внутри старого скелета, лежащего в глубине. Добраться до него можно, перепрыгивая со скалы на скалу. Но легче это сделать, идя вдоль берега по стене, соблюдая предельную осторожность.

Настоящая дорога к Литосу надежно спрятана. Нужно идти вдоль северной стены, пока не обнаружите узкий переход. Соблюдайте осторожность! В этом месте водятся подлые поганки (или взрывчатые грибы). Дальше Вам придется прыгать по двигающимся платформам. Хорошенько осмотритесь: Вы должны увидеть плато телепортации и еще один холм F рядом. Идите прямо на север, пройдите, не останавливаясь, изгородь (настоящий забор) из скелетов и вампиров и окажетесь у Литоса, который попросит Вас похоронить Лотиан и затем даст ключ. Вернитесь к некромантам. Если Вы следовали моим скромным советам, то можете воспользоваться телепортацией, чтобы добраться до замка Мордеи. Или вместо этого используйте ближайший к Вам холм F, чтобы вновь очутиться на Арене и воспользоваться сделанным проходом в мавзолей. Поговорите с Вивидосом, который даст ключ и попросит похоронить Лотиан. Ее тело было перенесено в северо-западную часть садика, окружающего храм.

В какой-то момент схватят Девона. Но, независимо от этого, следующий этап игры - паломничество. Его цель - найти место рождения Мориенс, чтобы там переночевать, дождаться явления духа и последовать его знакам. Что все это означает, не очень ясно. Можете нанести визит Митрану. Далее ничего не остается, как предпринять путешествие в храм Зилан. Для того, чтобы попасть туда, вернитесь в верхние катакомбы и найдите дверь с надписью "suis ton destin", что в переводе означает "следуй своей судьбе". Откройте ее ключом, полученным от Вивидоса. Имейте в виду, что этот ключ открывает любые двери, в том числе двери титанов.

Вы попадете в совершенно новый подземный лабиринт. Чтобы открыть какую-либо дверь, надо найти ключ или разгадать головоломку. Но можно действовать намного проще: каждый раз, оказавшись взаперти, создавайте Голема. Где-то на 90% это поможет. Однако знать решения головоломок тоже не лишне. Итак, несколько намеков:

1. Головоломка с решетками: когда Вы попадете в место, где есть верхняя платформа, необходимо просто забраться на нее и пройти поверху.

2. Головоломка с отмычками: здесь нет ничего сложного, если, конечно, у Вас еще есть серое вещество в голове. Несколько попыток - и механизм рычагов будет понятен.

3. Головоломка с цветными шариками: надо бросить что-нибудь на площадку, возвышающуюся над четырьмя столбиками.

4. Головоломка со съемными лестницами: Вам нужно следить только за той, которая в центре.

Как только достигнете могилы, надо произнести заклинание "CREUSE", чтобы спуститься на один уровень.

Вам необходимо найти щит для церемонии, который лежит за дверью.

Проникните в храм (ключ находится под скелетом) и положите щит на алтарь. Тогда статуи начнут говорить и расскажут Вам, как стать титаном. Забрав щит, нужно будет положить его напротив стены возле следующей двойной двери. Используйте пергамент "открывания дверей", чтобы проникнуть в склеп со скелетом. Там Вы найдете волшебную турецкую саблю. Кроме этого, необходимо найти череп со светящимися глазами, с помощью которого Вы добудете плато телепортации.

По возвращении в Тенебра Вас ожидает неприятный сюрприз: Девон взят под стражу (а, может, Вам все известно). Чтобы его освободить, нужно поговорить с королевским дворецким и прочитать его записи. Спросите его о Девоне и особенно о Бентике. Поинтересуйтесь, где находится зал для аудиенций, и затем наведайтесь в подвалы замка. Навестите Девона и скажите, что поможете ему. В зале без дверей за решеткой Вы найдете книгу. С помощью пергамента устраните "железную" преграду и возьмите книжку. Из нее узнаете, как спасти Девона. Дальше действия развиваются очень стремительно: стража останавливает Вас и отводит к мосту, где уже все подготовлено для казни Девона. У Вас остается всего несколько минут, чтобы сказать правду и спасти Девона. И, несмотря на то, что капитан Дарион и Шаона оказываются в трудном положении, не пытайтесь им помогать, они выберутся сами. Отныне Девон будет правителем Тенебра (странная вещь, местные жители в диалогах все время упоминают Мордею).

Телепортируйтесь к Литосу, используйте холм F, чтобы очутиться на Арене. Далее идите галереей, по которой Вы пришли в первый раз. Лучше сначала пойти к Стратосу - титану воздуха, а только потом отправиться освобождать Гидрос. Проникнув к нему, не забудьте найти плато телепортации поблизости от входа. Изучите зал и мосты. Найдите большую белую площадку с изображением рыбы, которая находится на юге или юге-востоке (я что-то не обратил внимания). Поднимитесь на плато и поговорите с Гидрос. Освободите ее (хотя смельчаки могут и не делать этого). Чтобы ее освободить, сделайте следующее. Проникните в галерею, которая начинается на юго-западе. По дороге Вам обязательно повстречаются три или четыре тролля, а также найдете несколько волшебных предметов. Дойдя до могилы, произнесите заклинание "CREUSE". Маленький совет: при этом будьте внимательны с водой! Вернитесь к Гидрос. Она сообщит Вам, что собирается обрушиться на Девона. Далее неприятные бури будут преследовать Вас до конца игры.

Теперь вернитесь к Девону и сообщите ему, какую глупость Вы только что совершили. Он даст добрый совет отправиться к колдунам. Но сначала придется побывать у волшебников. Да, не забудьте навестить Митрана.

Телепортируйтесь к Литосу, используйте холм F, потом галерею, ведущую к верхним катакомбам. Остается одна дверь. Телепортационная площадка располагается на юге деревни, что стоит на серебряном утесе. Поговорите с Ксавье, Стеллосом, Сиррусом и Торвином. Внимательно ознакомьтесь с монастырскими книгами. Вернитесь к Ксавье, чтобы пройти первые два испытания, данные им. Первое очень простое. Все станет понятно при первом же взгляде. Второе испытание заключается в том, чтобы взобраться на гору Вентус, расположенную на севере деревни. Ну, а третье испытание Вам даст Стеллос. Надо будет найти руду в подвале монастыря. Необходимо собрать восемь кусков серебряной руды. Сразу предупрежу: лучше усильте резкость Вашего монитора, потому что серебро грязно-белого цвета, а почва - светло-серого. Выводы делайте сами.

В доме без дверей Вы найдете волшебную шпагу. А чтобы туда проникнуть, воспользуйтесь пергаментом. Теперь перенеситесь в Тенебра и обратитесь к кузнецу Корику с просьбой о том, чтобы он выплавил добытые Вами восемь кусков руды. Потом перенесите слитки на серебряный утес и положите все на алтарь. На этом третье испытание заканчивается.

Поехали дальше... Вы узнаете о том, что у Ксавье украли слиток и это препятствует продолжению дальнейшего пути. Испытайте на Сиррусе заклинание "DECELLE LA VERITE" ("раскрытие истины"), и он выдаст Торвина со всеми потрохами. Идите к горе Вентус и там Вы найдете украденный слиток и кольцо Торвина. Не забудьте отдать слиток Ксавье. Затем возвратитесь к Стеллосу и он Вам объяснит, как найти Стратоса. Следуя его советам, вернитесь на то место, где нашли кольцо и слиток, и начинайте поиск. Вам придется долго плутать сре-

ди скал, пока не найдете большое плато. Стратос даст то, что необходимо для того, чтобы отправиться к колдунам (чернокнижникам). Да, чуть не забыл, если Стеллос не просил Вас отвезти кольцо Торвина его матери, то тогда вернитесь и пообещайте ему это сами и выполните свое обещание.

Опять переноситесь к Литосу. Напротив стены есть маленький рычаг, который открывает дверку. Дойдите до озера из лавы и прыгайте на центральный остров. Как можно осторожнее продвигайтесь на запад, затем развернитесь и поднимитесь на север. И, наконец, перейдите брод и перепрыгните воду. Телепортационная площадка налево от входа, но, благодаря подлому вмешательству колдунов, она не работает.

А сейчас маленькое отступление. Всегда обращайте внимание на телепортационные площадки, потому что в ходе игры наверняка придется возвращаться туда, где Вы уже побывали, но упустили какую-нибудь важную деталь, например, не освободили Пирос - титана огня.

Ладно, продолжаем. Переговорите с Баном, Береном и Вардионом. Вам нужно будет узнать их настоящие имена, поэтому согласитесь им помочь. Приступайте к первому испытанию, предварительно побывав в библиотеке. Вы можете использовать слитки и все имеющиеся в вашем распоряжении предметы.

Отправляйтесь в крепость из стекла. Ее хозяин - ужасный подлец и злодей. Вместо приветствия он пошлет Вам навстречу двух демонов. Есть две возможности отделаться от этих животных: скрыться от них в глубине крепости или оградиться заклинаниями. Не стоит нападать на третьего встретившегося Вам демона. Он сообщит ценные сведения и позволит воспользоваться пентаграммой, чтобы совершить необходимые заклинания, прежде чем переходить к испытаниям, которые дадут Вам возможность увидить гадкого хозяина. Против демонов хорошо помогут заклинания: "пламенное оружие", "сопротивление огню", "огненный щит". Испытаний будет четыре. Их цель заключается в том, что необходимо восстановить четыре колдовских знака. При входе в каждый из коридоров указано, на каком заклинании основывается испытание. Если Вы успешно добрались до этого момента в игре, то, я думаю, будет нетрудно преодолеть эти испытания.

Дальше Вы будете приглашены на черную мессу. Наберитесь храбрости и мужества и все будет Ok. Там Вы увидите и услышите Пирос и также узнаете, что хозяин обладает огненным языком, который нужно будет раздобыть. После церемонии вернитесь в крепость и убейте гаденыша (т.е. хозяина). Но, как обычно, все злодеи умеют постоять за свою жизнь и Вам придется с ним сражаться. Он может отражать заклинания, вызывать демонов и швыряться огненными шарами. Вам необходимо подойти к нему вплотную до тех пор, пока у него не появится огненный щит... Потом освободите Пирос. Для этого достаточно быть обладателем огненного языка и наступить на пентаграмму. Сюрприз! Теперь, кроме бурь, Вас ожидают метеоритные дожди ("... Небо звездным дождем осыпало травы..."), однако, если не освобождать Пирос, то Митран не откроет Вам последнее заклинание.

Возвращайтесь в Тенебра и найдите Девона. Честно признайтесь ему, что Вы нуждаетесь в помощи, и тогда он даст ключ от шкатулки. Так как теперь домом Девона является замок, не стоит бежать в его рыбацкую лачугу. Шкатулка находится в юго-западном углу дворца. Наконец-то Вы можете вновь построить обелиск. Но возникает вопрос: ГДЕ? Узнайте у Митрана. Если Вы навещали его время от времени, он будет готов продать заклинание за 250 камней. Как только Вы получите его, то сразу же используйте и тогда окажетесь в другом пространстве и времени, короче, в другом измерении, перед огромной пентаграммой. Четыре дороги ведут к четырем титанам. Чтобы их уничтожить, достаточно коснуться каждого символом, принадлежащим ему. Но не дотрагивайтесь до сокровищ Стратоса. Когда Вы прикасаетесь символом к титану, то к нему (символу) переходит энергия. Последним нужно дотронуться до Аватора. Теперь остается только головоломка с пентаграммой. Острие надо положить вниз, второй символ - налево, третий (сердце) - направо, четвертый (язык) - вверх налево, а пятый ... сами догадаетесь. Обелиск восстановлен. А потом все - КОНЕЦ. Вы успешно завершили восьмую часть из серии игр "Ультима". ПОЗДРАВЛЯЮ!!!

WARCRAFT: ORCS & HUMANS

Фирма - Blizzard Ent. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 8,5MB.

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ

Эта игра станет настоящим подарком для тех, кто любит стратегию, ценит такие игры, как DUNE2, WARLORD, CIVILIZATION и т.п. По сути, WAR CRAFT напоминает DUNE2, но значительно превосходит ее по сюжету, увлека-

тельности; WAR CRAFT намного удобней и легче в управлении, сюжет игры более гибок и разнообразен. В этой игре существует возможность создания своих уровней, игра по модему или нуль-модему. Все это ставит WAR CRAFT на ступень выше по сравнению со многими другими стратегическими играми.

2. ПРЕДЫСТОРИЯ

Много веков назад, во времена Всемирного Хаоса, росло и крепло на земле королевство Азерос. Было оно цветущим и прекрасным; люди, жившие в нем, превратили это место в рай. У владыки этих земель - короля Севеса - было много верных подданных: и рыцари Штормовых Ветров, и монахи Северного Аббатства...

Была у Севеса и хорошо тренированная армия, которая уже на протяжении многих лет поддерживала прочный мир в королевстве.

Но внезапно пришли черные времена для Азероса и всех его жителей. Полчища Орков ворвались на эти святые земли. Никто не знал, откуда пришли эти исчадья ада, и никто не смог противостоять их жутким ордам, которые сеяли вокруг себя ужас и мрак. Орки были вооружены топорами и копьями, вместо коней у них были волки. Их орды двигались, как волны, и были эти волны черны, как безлунная ночь. Страшной была разрушительная сила их злых волшебников, выходцев из подземного мира...

С огромным арсеналом оружия и владением сильнейшей магией две могущественных империи сражались за властвование на землях королевства. В ход шла не только грубая сила, но и хитрость, смекалка и, конечно, боевое мастерство...

Добро пожаловать в мир ВОЕННОГО ИСКУССТВА!

3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игра начинается с интродукции, в которой будет изложена предыстория. После этого Вы увидите ОСНОВНОЕ МЕНЮ (MAIN MENU), где Вам предлагается:

Start a New Game - начать новую игру
Load Existing Game - загрузить старую игру
Replay Introduction - показать еще раз заставку
Quit to DOS - выйти из игры (эквивалентно нажатию ESC)

Если Вы выберете любой из двух первых пунктов, то попадете в следующее меню:

Select Game Type (Выбрать тип игры):
Single Player - игра против компьютера
Modem Game - игра вдвоем с использованием модема
Network Game - игра вдвоем по сети
Direct-Link Game - игра вдвоем через порты

Теперь Вам осталось решить, за кого Вы будете сражаться:

Choose Campaign
Orc Campaign - за Орков
Human Campaign - за Людей
Custom Game - создать свою карту

В последнем случае Вы можете установить все параметры игры по своему усмотрению:

Set Race - выбрать расу (Вашу и противника)
Set Army - создать армию
Set Map - сделать карту

Итак, теперь начинается сражение...

4. ВИД НА ЭКРАНЕ

Весь экран разделен на 3 основных части:

	LUMBER GOLD
КАРТА	ИГРОВОЕ ПОЛЕ
ИНФОРМ.	
MENU	

КАРТА - здесь показана карта той территории, на которой происходят боевые действия. Как и в DUNE2, местность становится видимой лишь тогда, когда Ваш воин проходит по ней (хотя существует и еще один способ, о нем речь

пойдет ниже). Если Вам понадобится быстро переместиться, то достаточно указать курсором место на карте и нажать кнопку мыши.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ - на КАРТЕ есть белый прямоугольник. То, что находится внутри него, и будет на ИГРОВОМ ПОЛЕ, только сильно приближенное.

ИНФОРМАЦИЯ - здесь Вы можете получить информацию о выделенном объекте, а также управлять этим объектом.

Наверху указан ресурс леса (LUMBER), которым Вы располагаете (лес необходим для постройки сооружений, а также требуется при создании некоторых воинов), и сколько у Вас золота (GOLD) (без него Вы ничего не сможете построить). Внизу могут быть различные сообщения, которые уточняют некоторые действия персонажей.

MENU - если Вы установите курсор на это поле и нажмете кнопку мыши, то увидите следующее меню:

WAR CRAFT	WAR CRAFT
SAVE GAME LOAD GAME OPTIONS RESTART SCENARIO	ЗАПИСАТЬ ИГРУ ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ ОПЦИИ НАЧАТЬ УРОВЕНЬ СНАЧАЛА
CONTINUE QUIT	ПРОДОЛЖИТЬ ИГРУ ВЫХОД

После выбора ЗАПИСАТЬ ИГРУ/ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ Вы увидите перечень названий. Укажите нужное и произойдет запись/загрузка игры.

Если Вы укажете пункт ОПЦИИ, то попадете в еще одно меню:

OPTIONS	ОПЦИИ
GAME SPEED MUSIC VOL SFX VOL MOUSE SCROLL KEY SCROLL	СКОРОСТЬ ИГРЫ ГРОМКОСТЬ МУЗЫКИ ГРОМКОСТЬ ЗВУКОВЫХ ЭФФ. СКОРОСТЬ МЫШКИ СКОРОСТЬ КЛАВИАТУРЫ
OK CANCEL	OK ОТМЕНА

СКОРОСТЬ ИГРЫ: (мыши, клавиатуры)
Slowest - самая медленная;
Slower - медленней;
Slow - медленная;
Normal - нормальная;
Fast - быстрая;
Faster - быстрее;
Fastest - самая быстрая;

5. ПЕРЕЧИСЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРЫ И ОПИСАНИЕ ИХ ФУНКЦИЙ

Всех персонажей игры можно поделить на три части:

- воины; они напрямую ведут боевые действия, выполняют наступательные и оборонительные действия. Воины у людей и орков одинаковы по силе и возможностям, отличаются они только по названиям:

ЛЮДИ	ОРКИ
Footman (пеший воин)	Grunt (грант)
Archer (лучник)	Spear Man (копьеносец)
Knight (рыцарь)	Rider (всадник)
Catapult (катапульта)	Catapult (катапульта)

- крестьяне; они добывают золото и лес. Золото находится в пещерах, а лес растет почти повсеместно.

ЛЮДИ	ОРКИ
Peasant (крестьянин)	Peon (пеон)

- волшебники; у этих персонажей небольшая атакующая сила и слабая защита, но косвенным образом волшебники могут оказать значительное влияние на ход боевых событий. У них, помимо HP (энергии), есть еще и показатель магической силы (MP), которая расходуется при использовании заклинаний, причем разные заклинания отнимают разное количество магии, и восполняется с течением времени.

ЛЮДИ	ОРКИ
Cleric (священник)	Necrolyte (некромант)
Conjurer (колдун)	Warlock (маг)

Теперь несколько слов о том, как отдавать приказы живым персонажам игры (сюда же относим и катапульту (Catapult)). Наведите курсор на объект (курсор примет вид линзы) и нажмите левую кнопку мыши. В информационном поле появится изображение этого героя, а также те функции, которые он может выполнить.

У воинов это:
MOVE - ДВИЖЕНИЕ STOP - ОСТАНОВКА ATTACK - АТАКА

Если отдана команда ДВИЖЕНИЕ, курсор примет вид прицела. Теперь достаточно указать им место на карте или игровом поле и нажать левую кнопку мыши. ОСТАНОВКА вызывает немедленное прекращение движения. При команде АТАКА курсор надо навести на врага и нажать кнопку.

Для крестьян и пеонов:
MOVE - ДВИЖЕНИЕ
STOP - ОСТАНОВКА
REPAIR - ПОЧИНКА
HARVEST LUMBER/MINE GOLD - СБОР ЛЕСА/ДОБЫЧА ЗОЛОТА
BUILD BASIC STRUCTURE - ПОСТРОЙКА БАЗОВЫХ ЗДАНИЙ
BUILD ADVANCED STRUCTURE - ПОСТРОЙКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЗДАНИЙ

Когда крестьянин/пеон (Peasant/Peon) несет в город (Town Hall) золото или лес (CARRYING GOLD/CARRYING LUMBER), то около изображения пеона на информационном поле появится изображение золота или леса, а команда HARVEST LUMBER/MINE GOLD (СБОР ЛЕСА/ДОБЫЧА ЗОЛОТА) изменится на команду RETURN GOODS TO TOWN HALL (ПРИНЕСТИ ЗОЛОТО/ЛЕС В ГОРОД)

ДВИЖЕНИЕ и ОСТАНОВКА - такие же, как и у воинов. Если было атаковано какое-либо здание, то необходимо произвести его ПОЧИНКУ (внизу будет указано, сколько для этого необходимо золота и леса). Отдайте крестьянину/пеону (Peasant/Peon) эту команду, наведите курсор на нужное сооружение и нажмите левую кнопку мыши. Аналогично для СБОРА ЛЕСА/ДОБЫЧИ ЗОЛОТА: наведите курсор на лес или прииск (он напоминает большой светло-серый камень). Для постройки здания отдайте команду ПОСТРОЙКА БАЗОВЫХ ЗДАНИЙ (ПОСТРОЙКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЗДАНИЙ), укажите место его будущего расположения и нажмите левую кнопку. Теперь крестьянин/пеон (Peasant/Peon) отправится на место работы.

А вот у волшебников людей и орков команды отличаются:

Священник (Cleric):
MOVE - ДВИЖЕНИЕ
STOP - ОСТАНОВКА
ATTACK - АТАКА
HEALING - ДОБАВИТЬ ЭНЕРГИЮ
FAR SEEING - УВИДЕТЬ ДАЛЬНИЕ ЗЕМЛИ
INVISIBILITY - ВРЕМЕННАЯ НЕВИДИМОСТЬ

ДВИЖЕНИЕ, ОСТАНОВКА, АТАКА - все, как у воинов. ДОБАВИТЬ ЭНЕРГИЮ увеличивает HP (энергию) у живых персонажей. УВИДЕТЬ ДАЛЬНИЕ ЗЕМЛИ - отдайте эту команду и наведите курсор на те земли, которые не открыты для наблюдения (т. е. те территории, где не были Ваши люди/орки). Эта команда очень удобна для определения вражеской диспозиции, нахождения приисков и т. п. НЕВИДИМОСТЬ - делает выделенного человека невидимым.

Колдун (Conjurer)
MOVE - ДВИЖЕНИЕ
STOP - ОСТАНОВКА
ATTACK - АТАКА
SUMMON SCORPIONS - СОЗДАТЬ СКОРПИОНОВ
RAIN OF FIRE - ОГНЕННЫЙ ДОЖДЬ
SUMMON WATER ELEMENTAL - СОЗДАТЬ ВОДЯНОГО МОНСТРА

ДВИЖЕНИЕ, ОСТАНОВКА, АТАКА - все, как у воинов. СОЗДАТЬ СКОРПИОНОВ - этой командой создаются скорпионы (от 1-го до 4-х, в зависимости от магической силы колдуна). Скорпионы - МАГИЧЕСКИЕ существа, т. е. они не требуют зерна и существуют они за счет магии, которая убывает по мере их существования (MP). Когда ее запас будет исчерпан, скорпионы вскоре погибнут. ОГНЕННЫЙ ДОЖДЬ - укажите территорию и над ней пойдет дождь из огня. Следите за тем, чтобы под него не попали Ваши воины: этот дождь оказывает губительное действие на ВСЕ объекты. СОЗДАТЬ ВОДЯНОГО МОНСТРА - в вашем распоряжении сверхмощный воин. Учтите, что водяной монстр тоже магическое существо.

Некромант (Necrolyte):
MOVE - ДВИЖЕНИЕ
STOP - ОСТАНОВКА
ATTACK - АТАКА
RAISE DEAD - ОЖИВИТЬ МЕРТВОГО
DARK VISION - УВИДЕТЬ ДАЛЬНИЕ ЗЕМЛИ
UNHOLY ARMOR - ВРЕМЕННОЕ БЕССМЕРТИЕ

ДВИЖЕНИЕ, ОСТАНОВКА, АТАКА - все, как у воинов. ОЖИВИТЬ МЕРТВОГО - наведите курсор на скелет какого-нибудь убитого персонажа и нажмите левую кнопку. Теперь в Вашем распоряжении магический воин. УВИДЕТЬ ДАЛЬНИЕ ЗЕМЛИ - аналогично одноименной команде священника (Cleric). ВРЕМЕННОЕ БЕССМЕРТИЕ (ДЬЯВОЛЬСКАЯ БРОНЯ) - делает неуязвимым на некоторое время Вашего война.

Маг (Warlock):
MOVE - ДВИЖЕНИЕ
STOP - ОСТАНОВКА
ATTACK - АТАКА
SUMMON SPIDERS - СОЗДАТЬ ПАУКОВ
CLOUD OF POISON - ЯДОВИТОЕ ОБЛАКО
SUMMON DAEMON - ВЫЗВАТЬ ДЕМОНА

Все команды мага аналогичны командам колдуна (Conjurer), отличаются они лишь визуально и обладают одинаковым эффектом.

6. ПЕРЕЧЕНЬ ЗДАНИЙ И ИХ НАЗНАЧЕНИЕ

Все здания могут быть построены крестьянами/пеонами (Peasant/Peon), за исключением Town Hall - это главное сооружение, хотя Вы можете существовать и без него. Все постройки должны примыкать к дороге или располагаться прямо на ней.

ЛЮДИ	ОРКИ
Town Hall (город)	Town Hall (город)
Farm (ферма)	Farm (ферма)
Barracks (бараки)	Barracks (бараки)
Mill (лесодробилка)	Mill (лесодробилка)
Blacksmith (кузница)	Blacksmith (кузница)
Stable (конюшня)	Kennel (загон)
Church (церковь)	Temple (храм)
Tower (башня)	Tower (башня)

Town Hall - это Ваш город. В нем Вы можете создавать крестьян/пеонов (Peasant/Peon), строить дороги, а на более высоких этапах - сооружать стены.

Farm - здесь хранятся и пополняются запасы зерна. GROWN - сколько всего производится, USES - сколько используется. Следите за тем, чтобы Вам не требовалось больше зерна, чем Вы имеете! Если все же это случится, сразу стройте еще Farm.

Barracks - бараки. В них вы можете готовить воинов, причем некоторых воинов можно создавать только после постройки определенных сооружений; например, рыцарей/всадников (Knight/Rider) только после того, как у Вас будет конюшня/загон (Stable/Kennel) и т.д.

Lumber Mill - лесодробилка. Она нужна для создания лучников/копьеносцев (Archer/Spearman), а также для повышения их атакующей силы.

Blacksmith - кузница. Без нее Вы не построите катапульты. Плюс к этому, здесь можно очень сильно увеличить класс защиты и нападения почти всех воинов.

Stable/Kennel - конюшня/загон. Необходимы для создания рыцарей/всадников (Knight/Rider). Здесь Вы также можете сделать Ваших коней/волков более быстрыми.

Church/Temple - в церкви/храме создаются священники/некроманты (Cleric/Necrolyte) и производится разучивание новых заклинаний.

Tower - башня, в которой создаются колдуны/маги (Conjurer/Warlock), как и церкви/храме (Church/Temple) здесь разучиваются новые заклинания (но уже для колдунов/магов).

Естественно, все указанные здесь объекты появляются в игре не сразу. Сначала Вам доступна лишь небольшая часть из всего вышеперечисленного.

Если Вы разберетесь со всем вышесказанным, то у Вас не возникнет проблем с созданием воинов, волшебников, усовершенствованием оружия, разучиванием заклинаний и т. п.

7. НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Когда Вы выделите ЛЮБОЙ объект, то увидите небольшую полосу, рядом с которой будет написано HP (энергия). Если этот объект будет атакован, то линия уменьшится; когда энергии будет примерно 2/3 от первоначальной, то цвет изменится с зеленого на желтый, а при 1/3 - на красный. Когда энергия кончается, объект считается уничтоженным. Первоначально у всех объектов полная энергия.

Ваш воин будет атаковать врага автоматически:
1. если последний находится в зоне действия оружия Вашего воина.
2. враг напал на него.

Катапульта будет атаковать противника автоматически ТОЛЬКО в том случае, если взрыв не повредит Вашим войскам и (или) постройкам.

Ваш воин не будет атаковать врага, если была отдана команда ДВИЖЕНИЕ, даже если противник нападает на него.

Если был атакован крестьянин/пеон (Peasant/Peon), то он впадает в панику, перестает выполнять отданные приказы и бросается в бегство.

Если Вы отдаете команду АТАКА, но в указанном месте нет врага, то воин(ы) передвинутся к этому месту и будут ждать появления противника на данной территории.

8. СООБЩЕНИЯ В ИГРЕ

Обычно большинство сообщений появляется внизу экрана.

Если при попытке выполнить заклинание появляется надпись: "NOT ENOUGH MANA TO CAST SPELL", то это значит, что Ваш волшебник не обладает достаточной магией, чтобы реализовать данное заклинание. Подождите, пока магия (MP) будет в необходимом количестве.

Сообщение "NOT ENOUGH GOLD...MINE MORE GOLD", что обозначает "недостаточно золота...добудьте больше золота", возникает, когда Вы пытаетесь построить здание, создать воина и т. п., но у Вас отсутствуют необходимые ресурсы золота (GOLD). Это же относится и к сообщению "NOT ENOUGN LUMBER...CHOP MORE TREES" (не хватает древесины...срубите больше деревьев) только по отношению к запасам леса (LUMBER).

Когда Вы пытаетесь создать воина, волшебника или крестьянина/пеона и видите внизу надпись "NOT ENOUGH FOOD...BUILD MORE FARMS" (не хватает зерна...постройте больше ферм), то знайте, что Вы израсходовали весь запас зерна и для создания новых людей/орков необходима еще ферма или, может быть, даже фермы.

Надпись "WE ARE UNDER ATTACK" (нас атакуют) появится, когда враги будут нападать на Ваших подданных. Надпись "ENEMYS APPROACHING" сообщает о вторжении врагов на Ваши территории.

"BUILDING DESTROYED"- строение уничтожено. Возникает, когда Вы или противник уничтожил строение; но не пугайтесь, если появилась эта надпись, а никаких боевых действий не велось - это говорит о том, что на прииске кончилось золото и он ликвидирован.

9. СЮЖЕТ (СЦЕНАРИИ ИГРЫ)

В WAR CRAFT существует несколько типов сценариев. Во-первых, это стандартный уровень, где сначала необходимо развить свое поселение, попутно отбивая атаки врага, а потом перейти в контратаку и уничтожить (по крайне мере попытаться) противника и все его строения. Но эти сюжет игры не ограничивается. Вам будут предложены уровни, где необходимо, располагая лишь небольшим отрядом, уничтожить вражеского волшебника, освободить заложника или что-нибудь в этом роде . Уровень может начаться с освобождения захваченного поселения и т. д. Есть один очень интересный уровень, в котором у Вас есть лишь 300 золотых и нет ни одного крестьянина. Чтобы пройти этот уровень, перво-наперво необходимо освободить всех крестьян (это будет не так просто) и лишь потом продолжать игру обычным образом.

10. УПРАВЛЕНИЕ

Мышь:

Левая кнопка мыши выделяет объект, отдает приказ, наводит на цель и т. д. (эквивалентно нажатию клавиши "пробел"). Правая кнопка служит для отмены команды (ESC), а если курсор находится на ИГРОВОМ ПОЛЕ, то произойдет отцентровка изображения.

Клавиатура:

Если внизу экрана появилась надпись и в ней есть выделенная буква (она отличается от остальных по цвету), то нажатие соответствующей клавиши на клавиатуре приведет к выполнению команды так, как будто курсор был подведен к изображению этой команды и была нажата левая кнопка мыши.

СПИСОК "ГОРЯЧИХ" КЛАВИШ:

F1 или Alt-H - помощь (список "горячих" клавиш).
Shift-F2..F4 - запомнить позицию на карте.
F2..F4 - восстановить соответствующую позицию на карте.
F5 - карта.
F6 - информация о войсках:
ACTIVE - АКТИВНО
MEN - ЛЮДЕЙ
BLGD - СТРОЕНИЙ
DEAD - ВРАГИ УНИЧТОЖИЛИ
MEN -ЛЮДЕЙ
BLDG - СТРОЕНИЙ
KILLED - ВЫ УНИЧТОЖИЛИ
MEN - ЛЮДЕЙ
BLDG - СТРОЕНИЙ
F7 - экономическая информация:
GOLD HARVESTED - ДОБЫТО ЗОЛОТА

LUMBER HARVESTED - СРУБЛЕНО ЛЕСА
F8 - Ваш ранг и набранные очки.
F10 - МЕНЮ, эквивалентно выбору MENU на игровом поле (см. ВИД НА ЭКРАНЕ).
G - показать контуры Ваших строений.
C - отцентровать карту по выделенному объекту (эквивалентно нажатию правой кнопки мыши).
Ctrl-M, Alt-M - включить/выключить музыку.
Ctrl-S, Alt-S - включить/выключить звуковые эффекты.
Ctrl-X, Alt-X - меню:

QUIT TO DOS OR MAIN MENU DOS MENU CANCEL	ВЫХОД В ДОС ИЛИ ОСНОВНОЕ МЕНЮ ДОС МЕНЮ ОТМЕНА

Ctrl-ESC - перевести игру в режим для двух игроков.
"+"/"-" - увеличить/уменьшить скорость игры.
ESC - отмена команды (эквивалентно правой кнопке мыши).

Еще одна важная особенность управления: в игре МОЖНО ОБЪЕДИНЯТЬ ЛЮДЕЙ ИЛИ ОРКОВ В ОТРЯДЫ, В КОТОРОМ МОЖЕТ БЫТЬ ОТ ДВУХ ДО ЧЕТЫРЕХ ВОИНОВ (волшебников и проч.) и теперь, когда они в одном отряде, приказ отдается сразу всем. Это очень удобно - НЕ НАДО КОМАНДОВАТЬ КАЖДЫМ воином (волшебником и т. п.) отдельно, как ,например, в DUNE2.

11. ТАКТИКА И СОВЕТЫ

(не рекомендуется опытным бойцам, ассам DUNE2, CIVILIZATION и т. д.)

Кому-то игра покажется очень легкой, а кому-то довольно-таки сложной, но тем и другим WAR CRAFT доставит много приятных минут. В этой игре Вам понадобится применить большее военное мастерство, чем, например, в DUNE2. Это объясняется тем, что последние этапы DUNE2 сложны из-за слишком неравного соотношения сил, в WAR CRAFT сложности возникают за счет более продуманных, хитрых, коварных действий соперника. Здесь Вы не увидите одинокого рыцаря или всадника, идущего атакой на Ваш город, враги будут объединяться в отряды, захватывать стратегически важные территории и т. п.

Итак, какие действия лучше предпринять после начала игры? Прежде всего выясните, где расположен прииск, он всегда находится рядом с городом (TOWN HALL), после этого начинайте создавать крестьян/пеонов (Peasant/Peon) и постепенно доведите их количество до 10-12 человек/орков, что обеспечит постоянную прибавку золота и леса. Большую часть крестьян/пеонов отправляйте на добычу золота (7-10 человек/пеонов), а оставшихся (3-5) - на вырубку леса; естественно, в случае необходимости это соотношение можно изменить. Одновременно со всеми этими действиями исследуйте и очистите от врагов близлежащие территории. Для того, чтобы выполнить это наиболее эффективно, Вам надо:

ЛЮДИ: отправить рыцаря на исследование земель. Выбор пал на рыцаря не- случайно, так как это наиболее быстрый, мобильный и сильный воин. Как только на него нападет враг, немедленно направляйте рыцаря к основному отряду, враг начнет преследование его, и, когда противник приблизится к основным силам, уничтожьте его всей боевой мощью. Потом восстановите (если это необходимо) энергию рыцаря разведчика. После этого можно совершить еще одну вылазку и т. д.

ОРКИ: так как эта раса не может восстанавливать силу своих воинов, то имеет смысл производить разведку и уничтожать противника отрядом, в который должно входить большинство воинов. Это позволит уничтожать врага с минимальными потерями. Конечно, можно применить и тактику людей, но тогда, вероятнее всего, воин-разведчик обречен на смерть.

Теперь хотелось бы дать несколько полезных советов:

1. Создавайте не менее 8-10 крестьян/пеонов (Peasant/Peon).
2. Объединяйте воинов в отряды, тем самым Вы добьетесь более эффективного управления войсками.
3. Захватывайте стратегически и экономически важные территории (мосты, прииски и т. п.)
4. Выставляйте воинов в те места, где наиболее вероятно нападение врагов (при защите города)
5. Для контролирования моста или небольшой территории необходим отряд из:
   - 7-10 лучников/копьеносцев (Archer/Spear Man);
   - 2-3 рыцаря/всадника (Knight/Rider)
   - 2-3 катапульты (Catapult)
   - 1-2 волшебников (Cleric, Necrolyte и т. д.)
   - 1-2 пеших воинов/грандов (Footman/Grund) на всякий случай.
6. Активно используйте заклинания FAR SEEING/DARK VISION для изучения дислокации войск противника, расположения приисков.
7. Максимально исследуйте территории.

8. Совершайте диверсии, например, небольшим отрядом уничтожайте крестьян/пеонов противника.
9. Сначала обеспечьте хорошую защиту городу и только после этого готовьте армию к атаке.
10. Делайте оружие и защиту максимально мощной в первую очередь для лучников/копьеносцев (Archer/Spear Man) в лесодробилке (LUMBER MILL).
11. Стройте все доступные строения, они должны пригодиться.
12. Бараков (BARRACKS) можно построить несколько (2-3 штуки) для более быстрого создания армии.
13. Ремонтировать постройки можно несколькими крестьянами/пеонами.
14. Не делайте построек в непосредственной близости от города (TOWN HALL), чтобы было достаточно открытого пространства для свободного движения крестьян или пеонов.
15. Несколько водяных монстров/демонов (WATER ELEMENTAL/DAEMON), особенно невидимых/бессмертных, могут нанести невосполнимый урон городу и (или) войску противника.
16. На первом этапе необходимо построить бараки и 6 ферм.

12. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если Вы внимательно изучили это описание и разобрались в нем, то у Вас не будет сложностей с управлением и т. п., все основные правила и особенности изложены полностью, поэтому дальнейший ход событий зависит только от Вас и Вашего военного мастерства. Желаем успеха!

13. ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Для игры необходим как минимум 100% IBM - совместимый компьютер, на котором установлен DOS 5.0 (или выше). Процессор не ниже 386-го, монитор - VGA. Компьютер должен иметь по крайней мере 4 МБайта памяти. WAR CRAFT будет использовать XMS или EMS - память, причем игре не требуется никаких специальных драйверов памяти кроме HIMEM.SYS.

УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ

Если Вы используете дистрибутив или CD, то наберите INSTALL для установки игры. Выберите тип звуковой карты (игра поддерживает большинство известных звуковых карт) и жесткий диск, на который игра будет устанавливаться. Для нормальной установки требуется около 8.5 МБайт дисковой памяти. Чтобы изменить тип звуковой или музыкальной карты (после установки), используйте программу SETUP.

ИГРА ПО СЕТИ

Вы можете послать сообщение противнику во время игры. Для этого нажмите клавишу ENTER, появится надпись "MSG:" в низу экрана; наберите Ваше сообщение и повторно нажмите клавишу ENTER: сообщение будет отправлено.

Если у Вас есть CD-ROM, то Вы можете играть с Вашим другом, у которого НЕТ копии этой игры. Для этого на одном компьютере произведите частичную или полную инсталляцию (PARTIAL/FULL INSTALL), а на другом, используя CD-ROM (именно поэтому хотя бы один компьютер должен иметь CD-ROM), произведите установку с любыми параметрами - это заставит обе системы играть против друг друга.

В режиме для двух игроков играющие могут либо играть с выбранными по умолчанию персонажами (два пеона и крестьянина), либо, используя Select Armies dialog (окно выбора армий; см. Custom Game), изменить число персонажей путем нажатия кнопки мыши на стрелках рядом с названием персонажа. Если Вы хотите сделать какой-то персонаж недоступным для создания в процессе игры, то установите указатель числа в положение OFF.

ИГРА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МОДЕМА

Для того, чтобы игра работала максимально эффективно, разработчики советуют отключить контроль ошибок и сжатие информации на модеме.

Также они приводят команды инициализации самых распространенных модемов, которые заставят игру работать наиболее оптимальным образом:

HAYES ACCURA 144B, ZOOM 14400, PRACTICAL PERIPHERALS:
AT &K0 M1 S46=0 &D2 &Q6
US ROBOTICS SPORTSTER:
AT &K0 M1 &D2

Если игра работает неровно (дергается изображение и т. п.), то Вы можете:
- отключить музыку (MUSIC OFF) для увеличения скорости игры;
- уменьшить число бод на модеме - это тоже может увеличить скорость игры.

ПРОБЛЕМЫ, ВОЗНИКАЮЩИЕ ПРИ УСТАНОВКЕ И В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ.

Проблема 1: при записи или загрузке (SAVE/LOAD) или вообще в течение игры происходят зависания.

- это происходит скорее всего из-за того, что на Вашем компьютере установлен SMARTDRIVE с параметром WRITE-CACHING (кэширование при записи). Разработчиками были протестированны все версии SMARTDRIVE от 4.0 до 5.01 и каждая работала неверно при записи или загрузке. Для нормального функционирования игры отключите этот параметр.

Например, если WAR CRAFT установлен на диске С:, то используйте следующую команду для снятия параметра WRITE-CACHING: SMARTDRV C.

Проблема 2: игра не инсталлируется на диск программой INSTALL.

- возможно, это происходит из-за SMARTDRIVE (см. проблема #1).
- если Вы используете NDOS из SYMANTEC/Norton Utilites, то INSTALL не сможет скопировать игру на жесткий диск. Удалите NDOS и попытайтесь произвести установку заново.
- возможно, это объясняется отсутствием необходимого свободного места на жестком диске (около 8.5 МБайт) (см. ниже).

Проблема 3: игра неожиданно останавливается или зависает; монитор работает неправильно.

- наиболее вероятная причина этого - использование драйвера памяти EMM386.EXE. Помимо этого, этот драйвер создает и еще много других проблем (см. ниже), поэтому разработчики советуют произвести следующие действия (в порядке предпочтения):

* запустить программу только с HIMEM.SYS;
* удалить EMM386 вместе с другими драйверами, такими как QEMM-386 или 386Max;
* запустить игру из WINDOWS;
* использовать EMM386 с параметрами NOEMS и NOVCPI.
* заменить все DEVICEHIGH в Вашем CONFIG.SYS на DEVICE, а так же удалить все команды LH (Load High) из Вашего AUTOEXEC.BAT.

Проблема 4: WAR CRAFT работает некорректно при запуске из драйвера сети.

- игра поддерживает большинство известных сетевых драйверов, но, если она не будет работать с Вашим драйвером, попытайтесь запустить ее с CD-ROM (MINIMAL INSTALL) или произведите PARTIAL (частичную)/FULL (полную) установку на ваш логический жесткий диск.

Проблема 5: при использовании двух мониторов игра работает очень медленно.

- причиной скорее всего является то, что Вы используете монохромную карту в добавление к вашему VGA (SVGA) монитору. Авторы советуют отключить монохромный монитор.

Проблема 6: не хватает свободной базовой оперативной памяти для запуска игры.

- разработчики приводят несколько советов по этому поводу:
* удалите все ненужные резидентные программы из памяти;
* удалить SMARTDRIVE или изменить размер его дискового буфера;
* запустить оптимизаторы памяти, которые используются с Вашим драйвером памяти (MemMaker для EMM386, Maximize для 386MAX и т. д.).

Проблема 7: инсталлятор выдает сообщение о нехватке свободного места на жестком диске для установки игры.

- перед установкой игры INSTALL проверяет размер свободного места на жестком диске. Некоторые программы для сжатия информации на дисках, такие как Stacker и DoubleSpace, неправильно сообщают о доступном свободном дисковом пространстве: именно поэтому не всегда удается произвести установку. Разработчики советуют в этом случае:
* удалить все ненужные файлы для освобождения большего пространства на диске;
* выбрать ту конфигурацию игры, которая требует меньше всего свободного дискового пространства.

ЧТО НАДО СДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ ИГРА РАБОТАЛА БЫСТРЕЕ.

Во-первых, скорость игры можно регулировать клавишами + и -. Во-вторых драйвер памяти EMM386 сильно замедляет работу игры, поэтому удалите его из вашего CONFIG.SYS или AUTOEXEC.BAT или используйте другой драйвер, например QEMM, 386Max и т. д.

ALONE IN THE DARK 3

Фирма - Infogrames. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер на CD -

Перед стартом этой игры необходимо установить параметры при инсталяции или в файле setup.exe, в частности, язык для выдачи подсказок и звуковую карту, и сохранить эти установки.

Фирма INFOGRAMES предлагает Вам третью часть из серии игр ALONE IN THE DARK. В ней Вы переноситесь в город Сан-Франциско второго июля 1825 года. В этой части Вы будете выступать в роли EDWARD CARNBY, журналисты за предыдущие Ваши подвиги в первой и второй части этой серии прозвали Вас "SUPERNATURAL PRIVATE EYE". Вам предстоит исследовать город призраков, основанный во времена золотой лихорадки. В большинство ковбоев в этом городишке вселились темные силы, и Вы должны помочь избавиться от них.

После старта игры Вы можете просмотреть информацию о создателях игры, а после будет предложено следующее меню (перемещение осуществляется курсорными клавишами и выбор клавишей ENTER):

BEGIN A NEW GAME - старт новой игры;

RESUME A SAVED GAME - продолжение сохраненной игры. Вам предлагается выбрать один из файлов, в котором Вы сохранили последний эпизод;

DIFFICULTY LEVEL - Регулировка уровня трудности игры. Стрелками вверх/вниз выбирать необходимую характеристику, а клавишами влево/ вправо выбрать необходимый уровень трудности этого пункта:

CARNBY'S LIFE POINTS - Ваша жизненная энергия;
CARNBY'S FIGHTING POWER - сила в борьбе с монстрами;
THE MONSTERS' FIGHTING POWER - сила монстров в борьбе с Вами;

На каждую из этих 3 характеристик можно установить одну из трех трудностей игры:

AVERAGE - средняя;
HIGH - высокая;
LOW - низкая.

Из следующих трех пунктов можно непосредственно выбрать уже предопределенный уровень сложности:

EASY MODE - легкий уровень;
NORMAL MODE - нормальный уровень;
DIFFICULT MODE - трудный уровень;
RETURN TO PREVIOUS MENU - выход в предыдущее меню.

EXIT THE GAME - выход из игры.

Ваш персонаж перемещается только с помощью курсорных клавиш:
стрелка вверх - движение вперед; стрелка вниз - движение назад;
стрелка вправо - поворот вправо; стрелка влево - поворот влево;
стрелка вверх - при повторном нажатие Вы будете передвигаться бегом.

Чтобы выполнять необходимые действия и использовать предметы, которые Вы обнаружили, Вам необходимо войти в экран выбора, нажав на клавишу ENTER. Слева Вы увидите показатель, отображающий Вашу жизненную энергию (пункт 1), если она станет равна 0, то игра для вас закончится в страшных муках.

Пункт 2 смотри в верхней части экрана - Вы можете выбрать действие Вашего персонажа или любой предмет, который Вы захотите использовать.

Пункт 3 смотри внизу экрана - предлагается выбрать действие, которое будете совершать Вы сами или с выбранным предметом.

Рассмотрим функцию для Вашего персонажа "ACTIONS" - выбрав ее в пункте 2 клавишей ENTER, Вы войдете в пункт 3, в котором должны выбрать необходимое действие (PUSH, FIGHT...) и подтвердить клавишей ENTER.

Функцию - FIGHT.

БОРЬБА БЕЗ ОРУЖИЯ:

Нажмите на клавишу SPACE и, удерживая ее, атакуйте противника, используя курсорные клавиши, но сначала выберите правильное расположение Вашего героя для драки:
стрелка влево - удар левой рукой;
стрелка вправо - удар правой рукой;
стрелка вниз - удар ногой с разворота;

стрелка вверх - удар головой прямо.

БОРЬБА С МЕЧАМИ И НОЖАМИ:

Выберите в пункте 2 необходимое оружие и, выйдя из этого меню, нажмите на клавишу SPACE и, удерживая ее, атакуйте противника, используя курсорные клавиши, но сначала выберите правильное расположение Вашего героя для драки:
стрелка влево - колющий удар слева направо;
стрелка вправо - колющий удар справа налево;
стрелка вверх - колющий удар снизу вверх или выпад вперед;
стрелка вниз - колющий удар снизу вверх.

БОРЬБА С ОГНЕСТРЕЛЬНЫМ ОРУЖИЕМ:

Выберите в пункте 2 необходимое огнестрельное оружие и, выйдя из этого меню, нажмите на клавишу SPACE и, удерживая ее, атакуйте противника, используя курсорные клавиши, но сначала выберите правильное расположение Вашего героя для стрельбы, оружие должно быть направлено прямо на врага:
стрелка влево - поворот оружие влево;
стрелка вправо - поворот оружия право;
стрелка вверх или стрелка вниз - выстрел из оружия.

Функция - OPEN/SEARCH:

Подойдите как можно ближе к месту, которое необходимо обыскать, или к мебели, которую нужно открыть и также обыскать. Нажмите на клавишу SPACE и удерживайте ее, пока хорошо не осмотрите нужное место или не откроете что-либо.

Функция - PUSH:

Подойдите к предмету, который необходимо передвинуть, и, нажав клавишу SPACE, с помощью курсорных клавиш передвиньте предмет в нужном направлении и в нужное место.

Функция - JUMP:

Она будет появляться только в определенные моменты в игре. Выберите ее и подойдите к месту прыжка, выберите нужное направление и, нажав на клавишу SPACE, совершите прыжок в нужное место.

Подойдя близко к какому-нибудь предмету или обыскав что-нибудь, Вы обнаружите его или увидите его на экране и будет предложено взять его TAKE или не брать, смотрите сами, но запомните, что Вы не можете взять с собой больше 50 предметов.

Чтобы использовать предмет, необходимо выбрать нужный в пункте 2 и после перейти к пункту 3 и там совершить необходимое действие над этой вещью (RELOAD, EAT, THROW...), нажав клавишу ENTER.

Нажав на клавишу "TAB", Вы увидите карту этого отвратительного города монстров, на которой стрелкой будет обозначено место, где Вы в данный момент находитесь.

В ходе игры, нажав на клавишу ESC, Вы войдете в меню для управления характеристиками игры, с помощью курсорных клавиш выберете необходимое, нажав на клавишу ENTER:

RETURN TO GAME - продолжить игру;

SAVE A GAME - сохранить игру. С помощью клавиш влево/вправо выберите слева диск A:, B: или ?:, на котором будут находиться сохраненные файлы. В центре выберите один из четырех каталогов для сохранения и слева с помощью курсорных клавиш вверх/вниз выберите нужный раздел, наберите имя, нажмите на клавишу ENTER для сохранения игры;

RESUME A SAVED GAME - восстановить сохраненную игру, описано выше;

DIFFICULTY LEVEL - установления уровня трудности игры, описано выше;

MUSIC ON/OFF - музыку включить/выключить;

SOUND EFFECT ON/OFF - звук включить/выключить;

DETAIL LOW/HIGH - подробность показа предметов низкая/высокая;

INTERMEDIATE SEQUENCE ON/OFF - промежуточный показ включить/выключить;

QUIT - возвращение в основное меню.

При нажатии на определенные клавиши можно изменять характеристики игры, не входя в основное меню:
S - звук включить/выключить;
M - музыку включить/выключить;
P - пауза в игре, для продолжение нажмите клавишу SPACE.

Мы показали, как управлять этой увлекательной игрой, а теперь приступим к самому прохождения. Мы опишем кратчайший путь для достижения цели, может быть, Вы найдете более интересные моменты в этой головоломке со стрельбой.

Вы стоите перед мостом, за которым находится город ковбоев и монстров. Идите к мосту, когда будете к нему подходить, выйдет человек с собакой, не трогайте его. Переходите мост, но просто так это сделать не удалось - он взлетел на воздух и Вы потеряли 50% жизненной энергии. Справа находится Салун, подойдите к входной двери и пройдите вдоль дома вправо. За проекционным аппаратом Вы найдете баллон с бензином, который необходимо подобрать (TAKE GAS CAN). Вернитесь назад и войдите в Салун. На одном из столов посредине возьмите ключ синего цвета (TAKE KEY). На столе слева в правом нижнем углу возьмите погремушку (TAKE MARACA). В правом верхнем углу дома возьмите банку с маслом (TAKE OIL CAN). Подойдите к кинопроектору справа на столе и залейте в двигатель бензин из баллона (USE GAS CAN). Вы увидите небольшой любительский фильм о том, какие силы захватили власть в городе, и будете иметь представление, с кем предстоит бороться.

Пройдите вперед и войдите в дверь к бару. Поверните налево и в углу поднимите коробок спичек (TAKE BOX OF MATCHES). Теперь идите к бару вправо, сверху появится ковбой и начнет в Вас стрелять. Вы ничего не сможете ему сделать и должны только избегать попадания, опустошив магазин, ковбой уйдет. А Вы должны подойти к стойке бара с бутылками, слева найти и взять фляжку (TAKE FLASK), выпив из которой, Вы поднимите жизненную энергию на 10%. Возьмите еще пустую бутылку (TAKE BOTTLE), а также бутылку виски (TAKE WOOD ALCOHOL). Вам необходимо бросить пустую бутылку (THROW BOTTLE), чтобы она разбилась, т.к. внутри находится жетон (TAKE TOKEN), который нужно поднять.

Вернитесь в зал и подойдите к пианино, зайдите за него и используйте этот жетон (USE TOKEN) (вверху), Вы узнаете немного из истории этого города и человека по имени JED STONE, записки которого будут Вам в дальнейшем помогать. С пианино возьмите пустую лампу (TAKE UNTIL OIL LAMP), залейте в нее масло (USE OIL CAN) и зажгите с помощью спичек (USE BOX OF MATCHES). Вернитесь к бару, на двери весит голова быка, подойдите к левому рогу и толкните его (PUSH). Впереди откроется крышка люка и из нее появится человек, который начнет стрелять в Вас, Вам необходимо взять пистолет и убить его. Когда Вы это сделаете, пройдите вперед и поднимите вещи, которые после него остались (TAKE ACE OF DIAMONDS, TAKE GOLD BULLET). Подойдите к люку, спуститесь вниз, идите прямо.

Вы оказались в темном подвале. Возьмите зажженную лампу (USE LIT LAMP), чтобы осветить все вокруг. Идите вперед вдоль бочек и зайдите за последнюю, на стене висит трость, которую необходимо взять (TAKE CANE). На стене Вы увидели объявление и решили его прочитать (использовать функцию OPEN/SEARCH). Подойдите к ближайшей бочке, в которой находится дверь, и откройте ее (функция OPEN/SEARCH). За ней находятся очень ядовитые красные змеи, соприкосновение с которыми приводит к гибели. Используйте погремушку (USE MARACA) в углу, где Вы подобрали трость. Когда последняя змея выползет из двери и освободит Вам проход, можно входить внутрь и подниматься по леснице, виднеющейся впереди, наверх.

Быстро пройдите вперед и возьмите с деревянной кровати камень (TAKE STONE), но в это время из люка появится монстр и Вам необходимо убить его из пистолета и быстро подойти к двери, находящейся справа. За дверью находится ключ, который так просто не достать. Используйте трость (USE CANE), чтобы достать его. Это необходимо делать быстро, так как сзади может появиться еще один монстр, которого также нужно уничтожить. Справившись с очередным монстром, быстро откройте дверь добытым ключом (USE CELL KEY) и бегите вперед в коридор. Находясь в безопасности, бросьте камень (THROW STONE) и поднимите амулет индейца (TAKE INDIAN AMULET).

Пройдите вперед прямо к крайней двери слева и войдите внутрь. Там Вы увидите алкоголика. Подойдите к нему, но не очень близко, и положите перед ним бутылку виски (DROP/PUT WOOD ALCOHOL). Когда он ее выпьет и исчезнет, то останется фляга, которую необходимо подобрать (TAKE FLASK). Вернитесь назад, войдите в дверь в центре коридора и быстро пробегите вперед. В центре увидите большую дверь, которую необходимо закрыть шкафом, стоящим слева, если этого не сделать, то появиться ковбой и уничтожит Вас. Подойдите к шкафу справа и толкайте (PUSH) его к двери, поставив его перед ней, толкните еще вперед. После откройте этот шкаф и возьмите внутри ружье (TAKE SHOTGUN). Вернитесь назад в коридор и войдите в правую дверь. Подойдите к столу, стоящему справа, и встаньте перед ним. Откройте его и возьмите находящиеся в нем звезду шерифа (TAKE SHERIFF'S BADGE) и патроны к винтовке (TAKE BULLETS FOR A WINCHESTER). Подойдите к шкафу и встаньте справа, где висит замок, и откройте его ключом (USE KEY). Возьмите из шкафа винтовку (TAKE WINCHESTER). Слева на стене висят три объявления, подойдите, почитайте их и Вы узнаете, с кем Вы будете сражаться и каким способом их можно победить. Это JIM BURRIS "LONE MINER" - можно убить золотой пулей, LI TUNG "COBRA" и братья DUKE и JOH ELWOOD.

Выходите и зайдите в комнату напротив. Откройте дверцу в печке слева вверху, оттуда появится монстр, которого необходимо уничтожить. Выходите в коридор и пройдите в комнату, где Вы закрывали дверь шкафом. Справа находится веревочная лестница, подойдите к ней и поднимитесь наверх.

Возьмите кнут, лежащий на полу (TAKE WHIP), и, повернув налево, идите вперед. Вы увидите красный свет и в нем находится предмет, который необходимо взять. Как только свет исчезнет, быстро бегите вперед, поднимите веревку (TAKE VOODOO HANGMAN'S ROPE) и выходите из этого круга - нельзя попадать в красный свет. Так же вернитесь назад. Пройдя вперед и направо, перед красной дверью поднимите защитную плиту (TAKE CAST IRON PLATE). Вернитесь назад и поверните направо, поднимите с пола (TAKE CARTRIDGE BELT). Впереди Вы увидите первое серьезное препятствие JIM BURRIS. Перед тем, как подойдете к нему, используйте защитный экран (USE CAST IRON PLATE) и возьмите в руки кнут (USE WHIP). Выберите удобную позицию, подойдя к ковбою, и бейте его кнутом. После одного из удачных ударов Вы поднимете мешочек с золотом (TAKE BAG FULL OF GOLD COINS). Быстро зарядите этим золотом ружье (USE BAG FULL OF GOLD COINS). После возьмите это ружье (USE SHOTGUN) и убейте Вашего противника. Когда он упадет, пройдите вперед и поднимите мешочек (TAKE SACK FULL OF SCORPIONS).

Вернитесь назад к красной двери и встаньте напротив нее, но не очень близко. Возьмите винтовку и выстрелите в дверь. Выбив замок, Вы можете войти внутрь в кромешную темноту. Возьмите в руки зажженную лампу (USE LIT OIL LAMP). Один из монстров этого города накинет на Вас веревку и начнет душить, чтобы избавиться от него, используйте Вашу веревку (USE VOODOO HANGMAN'S ROPE).

Пройдите вперед, но очень осторожно, чтобы не упасть вниз. Встаньте на краю обрыва и используйте мешочек (USE SACK FULL OF SCORPIONS). Подойдите к рычагу и толкните его (PUSH), закроется люк перед Вами. Вы должны пройти туда и осмотреть дверь впереди. Там Вы найдете динамит (TAKE STICK OF DYNAMITE) и кусок мяса (TAKE PIECE OF DRIED MEAT). Выходите из комнаты и пройдите к месту недавнего сражения. При подходе к нему с обеих сторон на Вас напаудт два монстра, которых необходимо убить из винтовки по очереди. Если закончатся патроны, используйте запасную обойму. После уничтожения двух монстров войдите в комнату и, пройдя вперед, из правого угла возьмите пулемет (TAKE GATLING GUN) и фляжку (TAKE FLASK). Входная дверь в комнату закроется и из-за нее начнут стрелять. Вам необходимо только уклоняться от выстрелов. Когда стрельба прекратится и человек уйдет, Вам необходимо подойти к бочке справа, поискав за ней, поднять шнур для динамита (TAKE SHORT FUSE). Подойдите к двери и откройте ее. Вставьте шнур в динамит (USE SHORT FUSE). Подойдите к расщелине в стене справа от бочки и вложите туда динамит (USE STICK OF DYNAMITE). Подожгите шнур спичками (USE BOX OF MATCHES) и быстро выйдите из комнаты через дверь, чтобы Вас не задело взрывом. Прогремит взрыв и откроется поход в стене.

Пройдите вперед и встаньте на камень слева в углу, таким образом Вы избавитесь от монстра, поджидающего Вас впереди. Отправляйтесь вперед и поверните влево, убейте из винтовки стоящего впереди зомби. Справа в комнате Вы увидите механизм, пройдите к нему и отремонтируйте его, используя звезду шерифа (USE SHERIFF'S BADGE), а теперь воспользуйтесь кнутом, чтобы включить механизм (USE WHIP), который открывает дверь. Дверь откроется, но Вы безвозвратно потеряете кнут. Вернитесь назад и войдите в дверь. Поднимите флягу слева на полу (TAKE FLASK). Справа в двери на мосту найдете запасную обойму к винтовке (TAKE BULLETS OF WINCHESTER). Отойдите назад от этой двери и, разогнавшись (необходимо бежать), Вы перепрыгните в дом, расположенный напротив. В коридоре, используя спички, зажгите четыре лампы, по две с каждой стороны (USE BOX OF MATCHES). Вы увидите пролетающего мимо призрака. Сначала посмотрите на карту, лежащую справа на столе. Пройдите в открытую дверь, поднимите на полу газету (TAKE SHEET FROM A NEWSPAPER), которую можно прочитать. Заработает механизм часов с кукушкой, который будет постепенно отбирать Вашу жизненную энергию. Подойдите к часам, встаньте прямо перед ними и используйте отравленное мясо (USE PIECE OF DRIED MEET). Механизм уничтожен и Вы возьмете жетон (TAKE TOKEN). Слева внизу возьмите гладильную доску (TAKE NIGHT VALLET) и справа внизу экрана флягу (TAKE FLASK). В комнате Вы увидите картину, подойдите к ней и пройдите сквозь нее.

В комнате подойдите к кровати, осмотрите ее слева и Вы найдете там стрелу (TAKE ARROW). Подойдите к столику слева и осмотрите его, в нем Вы обнаружите следующие предметы: патроны (TAKE 30/30 BULLET), сосуд (TAKE BULB) и жемчуг (TAKE PEARL). Теперь толкните зеркало, стоящее на столике (PUSH), за ним находится ключ, который необходимо взять (TAKE KEY). Справа от столика - статуя купидона, подойдите к ней и вставьте в его лук стрелу (USE ARROW). Вы увидите небольшое действо. Вернитесь назад через картину в комнату и пройдите в коридор. Подойдите вперед к яме в полу и поднимите на краю

кольцо (TAKE COSTUME JEWELRY RING). Встаньте напротив двери слева от ямы, откройте ее ключом (USE KEY) и войдите внутрь.

Сначала используйте найденное кольцо (USE JEWLRY RING) и Вы получите бриллиант и кольцо. Вставьте в фигуру дракона слева от двери драгоценный камень (USE DIAMOND) и из пасти дракона возьмите запасную обойму к винтовке (TAKE BULLETS FOR THE WINCHESTER). Слева поднимите фляжку (TAKE FLASK). Пройдете вперед, слева в углу найдете инструкцию (TAKE INSTRUCTION SHEET) и справа дневник (TAKE DIARY), который можно просмотреть. Пройдите в дверь и поверните налево. Из-за первой двери в Вас начнут стрелять. Вы должны подойти к краю балкона напротив этой двери, не обращая внимания на выстрелы, и положить гладильную доску на пол (DROP/PUT NIGHT VALLET). Человек, который в Вас стрелял, выйдет из двери, упадет вниз и погибнет. Вам необходимо попасть в комнату, из которой стреляли. Подойдите к двери и толкните ее (PUSH), она упадет и получится мостик, пройдите по нему в комнату.

Пойдите к столу и, оглядев его, возьмите ключ (TAKE KEY). Там недалеко в углу найдете вспышку (TAKE SHUTTER RELEASE) и инструкцию (TAKE INSTRUCTION SHEET). А справа внизу в углу поднимите флягу (TAKE FLASH) и посмотрите на картины, висящие на стене слева. Выходите из комнаты и возвращайтесь к окну, через которое Вы попали в этот дом. Подойдите к последней закрытой двери и откройте ее ключом (USE KEY). Подготовьте вспышку для работы, для этого сначала используйте сосуд (USE BULB), после взведите саму вспышку (USE SHUTTER RELEASE) и Вы получили результат (PERFECT FLASH). Войдите внутрь и поднимите канистру с маслом справа от двери (TAKE OIL CAN). Чтобы уничтожить монстра, необходимо быстро пройти к шкафу и встать перед ним слева, там Вы увидите что-то напоминающее тарелку, в этом месте и нужно использовать вспышку (USE FLASH) - монстр исчезнет. Подойдите к пианино и используйте на нем жетон (USE TOKEN), Вы узнаете еще немного об этом городе и его обитателях. Пойдите к шкафу и, встав напротив него, выстрелите в мишень, которая висит на нем. Когда откроется дверь, подойдите к нему, посмотрите, что там находится, и возьмите палку (TAKE WAR STICK) и флягу (TAKE FLASK). Подойдите к дыре в центре комнаты и спуститесь вниз.

Вы снова оказались в кромешной темноте. Заправьте лампу маслом (USE OIL CAN) и зажгите спичками (USE BOX OF MATCHES). Возьмите лампу в руки (USE LIT OIL LAMP) и осветите все вокруг.

Не обращая внимание на нападение птиц, пройдите вперед на следующий экран. У Вас появилась новая функция (JUMP) и Вы должны, прыгая с постамента на постамент, добраться к индейцу. Прыгнув, используйте палку (USE WAR STICK) и, когда он отойдет, поднимите предметы, оставшиеся после него: маленький ключ (TAKE SMALL KEY) и блок картриджей (TAKE BOX OF CARTRIDGES). После продолжайте прыгать по платформам, пока не попадете на такую, где справа под углом будет платформа, до которой невозможно добраться. Вы должны использовать амулет индейца (USE INDIAN AMULET). Появится индеец и перенесет Вас через пропасть к выходу.

Пройдя вперед, убейте появившегося вооруженного человека и поднимите флягу, которая после него осталась (TAKE FLASK). Появится еще один враг с двумя пистолетами, которого также необходимо уничтожить и подобрать оставшиеся шляпу (TAKE TOP HAT) и ключ (TAKE KEY). Идите к двери, расположенной впереди справа, перед маленькой ямой в полу, и откройте ее ключом (USE KEY).

Вам необходимо обыскать все книжный полки справа и найти на них три книги, которые можно будет прочитать. Сразу за дверью на полке возьмите белую книгу (TAKE WHITE BOOK), на других полках еще две (TAKE BOOK), прочитав которые Вы узнаете, как они называются (WATCH MAKER'S MANUAL), и книгу которую невозможно открыть (TAKE LOCKED BOOK). Используйте маленький ключ, чтобы открыть эту книгу (USE SMALL KEY), и, прочитав ее, узнаете много интересного, она называется (BOOK ON NAVAJO TRADITIONS).

Подойдите к статуе, стоящей в нише в конце комнаты, и осмотрите ее, в ней Вы обнаружите часы, которые необходимо взять (TAKE A POCKET WATCH). Подойдите к столу, посмотрите, что лежит на нем, и возьмите с него пластинку (TAKE A PRINTING PLATE). Зажгите спичками свечу на столе (USE BOX OF MATCHES) и попробуйте прочит белую книгу над огнем (READ WHITE BOOK), там рассказывается о колдовстве. Выйдите из комнаты и подойдите к двери, рядом с которой стоит бочка с серебряной пылью, в противоположном углу от того места, где Вы вошли. Используйте часы на этой двери, чтобы открыть ее (USE POCKET WATCH).

Войдите в дверь и подойдите к человеку, стоящему в комнате. Он даст Вам лист бумаги со своей историей (TAKE STORY BOARD), после этого он уйдет. Подойдите к статуе и положите на нее шляпу (USE TOP HAT). Возьмите две коробки с патронами (TAKE BOXES OF CARTRIDGES). Появится зомби и убьет человека, который Вам помог, и будет атаковать Вас; Вы должны уничтожить его

из винтовки. После этого встаньте напротив витража красного цвета и выстрелите в него. Поднимитесь по лестнице и выходите на улицу, Вы попали на кладбище.

Подойдите к круглому камню в центре и используйте на нем палку (USE WAR STICK). Также используйте ромбы (USE ACE OF DIAMONDS SPADES), и он Вам покажет на одну из могил с надписью O.E.J., подойдите к ней, Вы откроете ее и спуститесь вниз. Возьмите письмо (TAKE MESSAGE), Вы подниметесь вверх и пройдете через окно.

Подойдите к столу, осмотрите его и возьмите кружку с водой (TAKE OIL CAN). За столом найдите пленку и также прихватите ее (TAKE ROLL OF FILM). Теперь подойдите к шкафу для посуды и, осмотрев его, захватите сумку (TAKE BAG OF PEMMICAN). Подойдите к камину и вылейте на огонь воду из кружки (USE OIL CAN), откроется дверь в стене и Вы должны войти туда.

Пройдите внутрь танцевального зала и подойдите к манекену-мужчине. Обыскав его, Вы найдете молоток, который необходимо взять (TAKE HAMMER). Подойдите к манекену- девушке напротив и, обыскав, возьмите коробку с патронами (TAKE BOX OF CARTRIDGES). Идите вперед к сцене, где играют музыканты. Справа стоит магнитофон, который необходимо обыскать и взять все вещи, лежащие там, ключ к сейфу (TAKE KEY TO SAFE), ноты (TAKE MUSICAL SCORE) и струну от гитары (TAKE GUITAR STRING). Возвращайтесь назад и попробуйте убить маленького человечка, который напал на Вас. Пройдите к тому месту, где Вы попали в этот дом, и обойдите шкаф, он внутри пустой, войдите внутрь и подойдите к двери. Вставьте в замочную скважину пулю (USE 30/30 BULLET) и ударьте по ней молотком (USE HAMMER). Замок взорвется и Вы можете войти внутрь.

Обыщите маленький деревянный стоящий впереди домик и возьмите оттуда все вещи (TAKE BLASTING CAP, TAKE LIGHT BULB) и карту (TAKE MAP), которую можно прочитать. Зайдите за манекена и, подойдя к столу, используйте на устройстве гитарную струну (USE GUITAR STRING), после используйте светлую конструкцию (USE LIGHT BULB) и просмотрите на свет ноты (USE THE MUSICAL SCORE). Вы увидите в нотах посредине три цифты (в нашем случае были 806), запомните их. Там же на столе стоит готовый к работе проектор, поставьте на него пленку с фильмом (USE ROLL OF FILM), и посмотрите небольшой фильм о городе.

Войдите в следующую комнату, дверь справа, в следующую дверь пока входить нельзя, она под напряжением. Пройдите вперед к столу и возьмите с него книгу (TAKE ASTRONOMY BOOK), которую можете почитать. Пройдите прямо к картине и посмотрите на нее (SEARCH GREEN PICTURE). Внизу будут появляться цифры каждый раз, когда Вы будете смотреть в сейф, когда эти три цифры совпадут с запомненными Вами, идите назад и входите в правую дверь. Подойдите к двери прямо по коридору. Сначала используйте жемчуг на этой двери (USE PEARL), а после откройте ее ключом от сейфа (USE KEY TO A SAFE). Из-за двери появится монстр и, ударив Вас, заберет амулет индейца и начнет уходить. Вам необходимо догнать его, убить из винтовки и забрать назад свой амулет (TAKE INDIAN AMULET). Вернитесь назад и войдите в хранилище, которое Вы открыли, и возьмите оттуда деньги (TAKE HILL CENTURY'S MONEY) и коробку с патронами (TAKE BOX OF CARTRIDGES). Выйдите оттуда и подойдите к окну в коридоре, откройте его. По трубе Вы переползете в дом, стоящий напротив.

Внутри Вы получите послание от своего друга (TAKE MCCARTY'S MESSAGE). Посмотрите на седло в левом верхнем углу и возьмите оттуда фляжку (TAKE FLASK). В центре комнаты стоит коробка, подойдите к ней и посмотрите, что там внутри. Возьмите из нее детонатор (TAKE DETONATOR BOX) и коробку с патронами (TAKE BOX OF CARTDRIGES). После этого Вы сядете в тележку и с помощью друга отправитесь в путешествие на большой скорости мимо монстров дальше по улице к следующему дому. А Вашего друга убьют появившиеся зомби.

Прибыв на место, войдите в дверь. И быстро, пока Вас не уничтожили, пройдите к столбу, стоящему справа, с надписью на нем и синем предметом, толкните его (PUSH). Человек сверху будет обезврежен, но если он успеет вызвать своих людей, то убейте их. Поднимите упавший ключ (TAKE KEY). Поищите железный болт немного впереди от надписи и возьмите его (TAKE EYE-BOLT). Подойдите к двери, расположенной впереди, и встаньте напротив колокольчика слева от нее. Ударить этим болтом по колокольчику три раза (USE EYE-BOLT) (когда возьмете, три раза нажмите SPACE). Быстро пройдите в дверь, пока она не закрылась.

В коридоре посмотрите на карту (USE MAP), чтобы свериться с местностью и решить, куда заложить взрывчатку. Теперь необходимо действовать очень быстро, так как может появиться монстр и забрать у Вас нужную вещь. Подойдите к забору слева и положите взрывное устройство (USE BLASTING CAP) и детонатор (TAKE DETONATER BOX) под дом. Вы спрячетесь за камни, а взрыв разнесет весь дом.

Пройдите назад и поверните вправо, впереди стоит большая бочка для воды. Подойдите к ней и положите перед человеком, стоящим впереди лестницы, мешочек с деньгами (PUT/DROP HILL CENTURY'S MONEY) и ключ (PUT/DROP SUITCASE KEY). Выйдут двое с оружием и начнут стрелять в Вас. к сожалению, Вы погибнете. Но не спешите ничего делать: Ваш знакомый индеец оживит Вас, но Вы будете в образе Льва.

Выйдите из этой пещеры. Вы попадете на кладбище. Пройдите через него и выйдите на улицу. Войдите в Салун. Слева сломанная лестница на второй этаж, пройдите туда и поднимитесь на верх. Пройдя вправо, Вы подойдете к дыре в полу. Встаньте перед ней и перепрыгните на противоположную сторону (JUMP, появится новая функция в меню). Пройдя прямо к окну, перепрыгните в дом напротив (немного слева). В этом доме идите вправо в стене, где видна статуя человека. Разогнавшись как можно дальше, прыгните из дома на статую через арку. Там возьмите статуэтку птицы (TAKE COLDEN EAGLE) и спускайтесь вниз.

Теперь двигайтесь прямо и направо к дому, где Вам помогал толстый друг. Но не заходите в дом, а обогните его справа. Подойдите к бочке со смолой, Вы засунете туда лапу и она станет черной. Возвращайтесь назад и, повернув влево ближе к дому, водите в дверь. Пройдите прямо вниз к бочке. Подойдя к ней, Вы вымажете лапу в серебряной краске. Теперь можно сразиться с волком-оборотнем. Выходите из дома и пройдите к Салуну. Убейте там первого волка (атаковать так же, как и при сражении без оружия). Победив его, идите на кладбище (прямо железная дверь в стене). Вам встретится еще один волк- оборотень, Вы должны убить и его. Теперь путь в пещеру свободен. Войдите внутрь и положите статуэтку птицы в огонь. Произойдет Ваше исцеление. Вы встанете из могилы, а враги, которые уже похоронили Вас, в ужасе разбегутся по городу.

Пройдите немного назад за могилу и поднимите мыло (TAKE SOAP), а на рельсах найдите пистолет (TAKE COLT GUN). Идите к месту Вашей гибели - башне с водой. Подойдите к лестнице на башню и положите на пол пистолет (DROP/PUT COLT GUN). Отойдите назад на следующий экран и снова вернитесь к башне, подойдите к стоящему там человеку и Вы соединитесь с ним физически и духовно и станете ковбоем дикого запада. Поднимите с пола пистолет (TAKE COLT GUN) и - вверх по лестнице на башню. Потом спуститесь вниз с перекладины внутрь башни. Перед Вами появится зеленый монстр, используйте мыло, положите его на пол, чтобы уничтожить монстра (USE THE SOAP). Поднимите металлический предмет (TAKE METALLIC BRUSH), оставшийся после него. С другой стороны бака найдите и поднимите флягу (TAKE FLASK). Используйте металлический предмет (USE METALLIC BRUSH), вставьте его в выступ в баке сбоку. Откроется лаз в полу, спуститесь и идите вниз экрана.

Справа в углу экрана поднимите книгу (TAKE NOTEBOOK). А слева найдите лист бумаги (TAKE DEAD LEAF) и положите его на голову статуи индейца, стоящую в углублении стены (USE DEAD LEAF), перед Вами откроется дверь. Справа от этой статуи висит карта, подойдите к ней и рассмотрите все поточнее. Пройдите в дверь и, поднявшись по лестнице, идите вперед. По дороге встретите двух монстров, которых необходимо уничтожить, не применяя оружия (необходимо пригнуться и бить рукой). В одной из комнат, недалеко от того места, откуда появился второй монстр, Вы должны найти флягу (TAKE FLASK). Слева от входной двери в отверстии в стене возьмите топор (TAKE PICK-AXE). Идите в следующую комнату и поднимите лист бумаги (TAKE SHEETS OF PAPER). Пройдите вперед, пока не дойдете к яме с кольями внизу.

Появятся подставки в яме, и Вы должны, перепрыгивая с одной на другую, перебраться на противоположную сторону. Один совет - после каждого прыжка лучше сохранить игру. На другой стороне в проходе стоит монстр с топором, Вам необходимо убить его из пистолета. После этого пройдите дальше в комнату и там увидите еще одного монстра, которого необходимо уничтожить найденным топором.

В комнате с пола поднимите книгу (TAKE BOOK), которую можно прочитать. Найдите и возьмите следующие предметы: воду (TAKE WATER PITCHER) (за столбом слева), иглу (TAKE NEEDLE) (перед дверью, которая закрылась), книгу (TAKE SCORCHED BOOK) (справа на полках недалеко от свечи) и подсвечник (TAKE THE CANDLESTICK) (на столбе слева). Откроется дверь, входите внутрь. Подойдите к человеку с винтовкой и встаньте перед ним. Вылейте на него воду из кувшина (USE WATER PITCHER). Вы увидите открывшуюся дверь, входите внутрь в лифт.

С пола поднимите предмет (TAKE CHINA PIGGY BANK) и бросьте его (THROW CHINA PIGGY BANK). От этого предмета останется пластинка, которую необходимо поднять (TAKE MICROSCOPE GLASS PLATE). Подойдите к рычагу слева и толкните его (PUSH LEVER), включится лифт и Вы опуститесь вниз. Выйдя из него, пройдите вперед к столу, на котором стоит микроскоп. Положите под микроскоп найденную пластинку (USE MICROSCOPE GLASS PLATE). А теперь посмотрите в него (используя функцию OPEN/SEARCH). Вы увидите комбинацию из четырех цветов, запомните их последовательность. Теперь необходимо

в той последовательности, в какой располагались цвета на пластинке, переставить цветные камни (PUSH), расположенные в стене с двух сторон. Если Вы правильно сдвигали камни, то должна открыться дверь, в которую необходимо войти.

Подойдите к столу и, осмотрев его, возьмите кувшин с ядовитой жидкостью (TAKE VIAL OF POISON). Обойдите вокруг и подойдите к столу слева от двери, на котором стоят пробирки. Смочите иглу в ядовитой жидкости (USE VIAL OF POISON ON NEEDLE) и Вы получите отравленную иглу (POISONED NEEDLE). Используйте еще раз кувшин с жидкостью (USE VIAL OF POISON), от выпитой волшебной жидкости Вы уменьшитесь в размерах и потеряете все свои вещи, кроме иглы. Войдите в комнату, через решетчатую дверь, но идите осторожно - не провалитесь в щель между камнями. Войдя в комнату, Вы снова станете нормальным и Вам предстоит сразиться с еще одним монстром, которого можно убить, только с помощью отравленной игры. Возьмите ее в руки (USE POISENED NEEDLE) и бейте Вашего противника только рукой, в которой игла. Когда враг умрет, поднимите предметы, которые после него остались: ключ (TAKE GOAL KEY), шест (TAKE PIECE OF STRAW) и бутылочку с аммиаком (TAKE BOTTLE OF AMMONIA). Используя ключ (USE KEY OF THE GOAL), откройте входную дверь и выйдите из комнаты.

Подойдя к столу, еще раз используйте кувшин с ядовитой жидкостью (USE VIAL OF POISON), Вы снова станете маленьким (одно замечание - дальнейшие действия необходимо выполнять очень быстро, так как жидкость действует недолго и Вы снова станете большим и можете погибнуть). Пройдите под стол и Вы увидите мышиную норку в стене, входите внутрь. Возьмите в руки шест (USE PIECE OF STRAW) и, разогнавшись, бегите строго по центру, с помощью шеста перепрыгните через яму в полу. Идите вперед и выходите из мышиной норы с противоположной стороны дома.

Прямо в углу перед выходом поднимите бутылочку (TAKE VIAL WITH POTION). В следующей комнате быстро подойдите к лаве, вытекающей из стены, и используйте на ней найденную бутылочку (USE VIAL WITH POITION), уворачиваясь от разъяренного животного. Когда он попьет отравленной лавы, станет маленьким. Вы должны подойти к нему близко и раздавить ногой. Прямо перед паутиной стоит ведерко с клеем, подойдите туда и возьмите его (TAKE BUCKET OF GLUE), но будьте осторожны - не попадитесь в паутину, а то так там и останетесь. Теперь намажьте клей на свои руки (USE BUCKET OF GLUE) и они станут липкими. Пройдите вперед, справа в углу увидите светлое место. Подойдите к нему немного слева и с помощью липких рук поднимитесь по стене наверх.

В комнате быстро подойдите к столу и возьмите с него череп (TAKE HAMMER'S HEAD), пока монстр не догнал Вас. Теперь осторожно подойдите к отверстию в полу, чтобы не упасть вниз, и бросьте туда найденный череп (THROW HAMMER'S HEAD). Монстр бросится за ним и погибнет. Откроется дверь. Подойдите к постаменту и возьмите с него свинцовый слиток (TAKE THE LEAD INGOT). Теперь толкайте этот постамент к отверстию в полу (PUSH ANVIL). Найдите в стене за постаментом и возьмите в этой комнате флягу (TAKE FLASK) и винтовку (TAKE WINCHESTER). Возьмите винтовку в руки и входите в следующую комнату через дверь.

Там Вы увидите очень серьезного противника - мастера каратэ MR. COBRA. Вы должны, стреляя из винтовки, уничтожить его, пока он не убил Вас. Когда Вы победили, поднимите то, что после него осталось: орудие убийства каратиста (TAKE COBRA WIG), серебряный доллар (TAKE SILVER DOLLAR). Из угла поднимите еще одну флягу (TAKE FLASK). Подойдите к плакату на стене и бросьте в щель серебряную монету (USE SILVER DOLLAR), откроется дверь, которая находится ближе к тому месту, где Вы вошли. Входите в нее, спускайтесь вниз и поднимайте спички (TAKE BOX OF MATCHES). Увидя Вас, человек в черном убежит. А Вам необходимо подойти к устройству, из которого вытекает лава, но смотрите - не наступите на лаву. Встаньте перед ним и подожгите (USE BOX OF MATCHES). Положите также туда кусок свинца (USE LEAD INGOT). Расплавленный свинец вытечет, и образовавшийся металл закроет зеленые кристалл и чары злых духов будут расстроены, таким образом Вы спасете девушку от верной гибели.

Немного дальше поднимите лист бумаги (TAKE SCORCHED PAPER). В том месте, где застыла вытекшая жидкость, возьмите кусок застывшего металла с зеленым кристаллом внутри (TAKE EVIL WAND WITH MINERAL TIP). Рядом с киноаппаратом поднимите лист пергамента (TAKE AZTEC LEGEND PARCHMENT), который нужно прочитать, чтобы узнать легенду о том, как можно победить монстров. Справа в углу лежат патроны, их также нужно взять (TAKE AMMUNITION). Войдите в туннель, сразу же начинайте стрелять из винтовки вдоль коридора: там стоит монстр, которого необходимо уничтожить. Сделав это, поднимите с пола его нож (TAKE HIS KNIFE), и Вы увидите, как закрылась входная дверь, а из двери напротив появилась другая дверь, на которой расположены острые шипы, и стала надвигаться на Вас. Срочно нужно что-то придумать, чтобы спастись. Вы решили разбудить девушку. Подойдите к двери и

бросьте на нее бутылочку с аммиаком (THROW BOTTLE OF AMMONIA). Она очнется, отключит зловещий механизм и Вы будете спасены. Вы также увидите, как к встрече с Вами готовится главный монстр этого города, с которым предстоит сразиться через некоторое время.

Подойдите к двери, из которой появились шипы, и используйте орудие убийства мастера каратэ на крюке слева над дверью (USE COBRA'S WIG). Теперь можно открыть дверь и входить внутрь.

Войдя в комнату, Вы увидите главного монстра, которого не берет никакое оружие и стрелять в него бесполезно. Также появятся два брата-стрелка, с которыми тоже бесполезно соревноваться в стрельбе - они, не задумываясь, убьют Вас. Вы должны быстро пробежать вперед в другую комнату, в которой находится статуя орла. Два брата возникнут там тоже, но Вам необходимо стать перед орлом и положить к его ногам застывший кусок металла с кристаллом (USE EVIL WAND WITH A MINERAL). Действие волшебного драгоценного камня уничтожит двух братьев-стрелков и останется самый последний и самый сильный. Справа в углу комнаты поднимите флягу (TAKE FLASK) и подкрепите свои силы.

Возвращайтесь назад в комнату и будет очень хорошо, если монстр находится в квадрате, образованном неглубоким рвом между краном и электрической подстанцией. Если его там нет, Вы должны заманить его туда, уклоняясь от выстрелов. Быстро пробегите в этот квадрат, там справа лежат резиновые перчатки, которые необходимо поднять (TAKE RUBBER GLOVE) и надеть (USE RUBBER GLOVE). Подойдите к крану справа и, став перед ним, открутите его (используя функцию OPEN/SEARCH). Вода потечет по канавке и заполнит этот квадрат. Вам необходимо подойти к проводам, находящимся слева от вас, где заканчивается ров с той стороны. Теперь возьмите нож и перережьте им провода (USE KNIFE), но только в перчатках. Оголенные провода упадут в воду, Вы должны покинуть этот квадрат, чтобы монстр пошел за Вами. Попав в ров с водой, Вы увидите, как снова оживет статуя орла и совместно с электричеством в воде уничтожит последнего представителя злых сил в этом городке. Теперь необходимо как- то покинуть недружелюбное место.

Пройдите назад к комнате с орлом и, не заходя в нее, пройдите в левый угол и возьмите оттуда коричневый мешок с углем (TAKE SACK OF COAL). Девушка позовет Вас на паровоз. Выйдите из комнаты (дверь слева от прямоугольного рва). Пройдите вперед вдоль паровоза и поднимитесь по лестнице внутрь его. Подойдите к топке и положите в нее уголь (USE SACK OF COAL). Теперь подожгите его спичками (USE BOX OF MATCHES) и, подойдя к рычагу справа от топки, толкните его (PUSH LEVER). А теперь можете спокойно наблюдать финальную сцену: паровоз разгонится и перелетит через ров за пределы границы города. когда Вы с девушкой покинете паровоз, на горе увидите индейца, который очень Вам помог.

После Вы сможете посмотреть, кто создал эту увлекательную игру, а также вспомнить самые интересные моменты из нее.

CYBERIA

Фирма - Interplay. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер на CD - 470Mb.

А. МИССИЯ НА БАЗЕ

Риг (база в открытом океане) - Ваша первая остановка в Киберии. Вы пришвартуетесь у свободного причала в доке Ригса. Дверь справа от Вас ведет к Гее (девушка). Дверь слева ведет к лифту, который соединен с ангаром, где находится Трансфайтер (летающее крыло).

1. ПОМОЩЬ ПРИ ВСТРЕЧЕ С ГЕЕЙ. Когда Вы встретитесь с Геей, она потребует от Вас немедленно повернуться в ее сторону и разрядить свое оружие. Чтобы избежать уничтожения, нажмите клавишу "влево". Любое другое действие будет расцениваться как неповиновение и Вы будете уничтожены.

2. АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПУШКА. После короткой беседы с Геей раздастся сигнал тревоги и Гея предложит помочь в обороне базы. Вы должны тут же последовать за ней. Это будет первым большим испытанием в Вашей миссии. Если эта часть миссии покажется для Вас очень трудной, Вы можете начать игру снова, выбрав более низкий уровень аркадности. Обратите особое внимание на панель управления. В центре расположен экран локатора, на котором черными точками отображаются воздушные цели, а серым - плавучие бомбы. Шесть синих индикаторов отображают степень повреждения базы.

После успешного отражения атаки Гея придет поздравить Вас и предложит в награду свой поцелуй. Вы можете отказаться от него, нажав клавишу

"вниз". Если Вы примете поцелуй Геи, то ревнивый Стентор (шеф базы) прикажет охране уничтожить Вас.

3. ЛИФТ. Лифт доставит Вас из дока в ангар. Для приведения лифта в действие необходимо нажать соответствующие кнопки, расположенные на боковой стене лифта. Использование клавиш "вверх", "вниз", "вправо", "влево" позволяет перемещать руку к нужной кнопке, а "пробел" осуществляет нажатие. Определить необходимые кнопки можно при помощи Визуального Сканера.

4. ОХРАНА. Если Вы отказались от поцелуя Геи, то у Вас не должно быть каких-либо проблем с охраной базы при условии выполнения их указаний. Если же Вы поцеловали Гею, то с этого момента у Вас начнутся настоящие проблемы.

Когда Вы придете в себя, то увидите, что находитесь на складе. Волей случая Вам удастся освободиться и тогда первым делом заберите источник энергии для Вашего оружия. Дальше Ваш путь лежит к ангару. Войдя в очередную дверь, постарайтесь тут же блокировать ее, иначе получите удар в спину. Спрятавшись здесь же у двери за ящиками, приготовьтесь к стрельбе. Как только из-за ящиков появится охранник, нанесите упреждающий удар. Торопиться в этой ситуации так же, как и медлить, не стоит, ибо промах будет для Вас роковым.

5. ВЗРЫВНОЕ УСТРОЙСТВО. Не торопитесь забираться в самолет и покидать базу. Сначала Вам предстоит разминировать взрывное устройство, которое находится под левым крылом самолета. Существуют три пути разминирования взрывного устройства в зависимости от выбранного уровня сложности.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ 1. Используя Магнито-Энергетический (клавиша F2) сканер, получите схему устройства. На ней семь выключателей в одной строке, лишь один из которых активный. Также увидите датчик вибрации и переключатель "вкл.-выкл.". Сначала отключите датчик вибрации. После отключите другой активный выключатель. До переключателя "вкл.-выкл." дотрагиваться ни в коем случае нельзя.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ 2. Используя Магнито-Энергетический (клавиша F2) сканер, получите схему устройства. На ней семь выключателей в одной строке, датчик вибрации и переключатель "вкл.-выкл.". Сначала отключите датчик вибрации. После отключите четвертый слева, потом второй слева.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ 3. Используя Магнито-Энергетический (клавиша F2) сканер, получите схему устройства. На ней семь выключателей в одной строке, датчик вибрации и переключатель "вкл.-выкл.". Сначала отключите датчик вибрации. После отключите четвертый слева, потом второй слева. Теперь первый справа, (переключатель "вкл.-выкл." не трогать). Следующим необходимо отключить второй справа и тогда третий справа.

В. МИССИЯ ПОЛЕТА.

1. ОТКРЫТЫЙ ОКЕАН. Это первая часть миссии полета. Ваша задача уничтожить вражеский танкер, поразив его топливные баки. В случае неудачи Вы будете уничтожены зенитными орудиями танкера.

2. ВОЕНАЯ БАЗА НА ОСТРОВАХ. Вы должны пройти над отлично охраняемой базой, расположенной на островах, при этом стараться разрушить максимальное количество военных обьектов. Главная цель в этой части миссии - уничтожить вражескую субмарину. По Вам будет выпущено несколько ракет. Вы должны их обязательно уничтожить или на этом Ваша миссия закончится.

3. НОРВЕГИЯ. Третье задание. Здесь необходимо проявить особую сноровку и умение, так как действия разворачиваются в каньоне.

4. ВОЕННЫЙ ПОРТ. Четвертая часть миссии. Вам необходимо пройти над портом и достигнуть входа в туннель через горы. Помимо объектов порта, Вам необходимо уничтожить генератор защитного поля, преграждающий вход в туннель.

5. ГРУЗОВОЙ ТОНЕЛЬ. Вам необходимо пролететь чераз тоннель, уничтожив все транспортные средства противника за исключением топливозаправщиков. При попадании хотя бы в один из них Вы сами будете уничтожены взрывом.

6. ЗУБРОВСК. Шестая часть миссии - военная база на территории России. Здесь Вам необходимо будет перезаправиться. До места заправки необходимо добраться с минимальными повреждениями. Самая трудная часть этого задания - это посадка на место заправки. Как только Вы достигнете его, Вас атакуют три платформы, выпустив по Вам ракеты. Вы можете попытаться уничтожить их, однако надо быть предельно осторожным, ибо среди платформ находится вертолет-заправщик. Попав в свой вертолет, Вы уничтожите его и, соответственно, себя.

7. КАНЬОН В СИБИРИ. Пожалуй, эта самая трудная часть миссии. Вам необходимо сохранить максимально энергии и получить минимальные повреждения для последней схватки. В конце Вас атакует огромная вражеская платформа, которую необходимо уничтожить точными и мощными ударами всего имеющегося вооружения.

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО МИССИИ.

Уровень трудности устанавливается в начале игры и может быть выбран на Ваше усмотрение. Минимальный - 1. Цель, которую необходимо уничтожить, отображается желтой рамкой. Чем труднее уровень, тем меньше размер рамки. На мониторе помимо прицела и цели отображается общее состояние Вашего самолета.

В верхней части экрана расположены три небольших индикатора. Шкала справа отображает уровень энергии защитного поля Вашего самолета. Индикатор слева вверху - энергия Вашего оружия. Ниже него расположен индикатор целостности корпуса Вашего самолета.

С. КОМПЛЕКС СИБИРЬ

1. ВХОД В КОМПЛЕКС. В комплекс можно попасть двумя путями. Первый - основной вход в комплекс, который охраняется. Чтобы выйти к нему, необходимо придерживаться левой стороны при продвижении. Второй - через вентиляционную шахту. К нему можно выйти, придерживаясь правой стороны. Вентиляционная шахта не охраняется, но в ней расположен огромный вентилятор. Чтобы проскочить между его лопастями, необходима немалая сноровка.

2. СКАНЕР. В Вашем распоряжении имеются три сканера, которые помогут Вам решить многие проблемы в комплексе: Инфракрасный сканер (клавиша F1), Магнито-энергетический сканер (клавиша F2) и Био-сканер (клавиша F3). Справа в виде четырех индикаторов отображается уровень энергии, используемой сканерами.

Дальнейшие действия будут рассмотрены в зависимости от уровня трудности, выбранного Вами.

УРОВЕНЬ ТРУДНОСТИ 1.

ПЕРИМЕТР КОМПЛЕКСА. Периметр поможет пройти Магнито-энергетический сканер. По представленной схеме определяется последовательность отключения периметра. Сначала первый слева, потом третий и затем второй.

ДВЕРЬ БЕЗОПАСНОСТИ. Используйте Инфракрасный сканер для определения нажатых клавиш предыдущим входившим человеком. Клавиши остывали в обратном порядке их нажатия. Входная комбинация 2571. После нажмите клавишу с обозначением ключа.

ПРОБЛЕМА С ЛИФТОМ. Чтобы избежать уничтожения гранатой, Вам необходимо убить охранника прежде, чем он успеет бросить гранату из лифта. После этого у Вас будет не более 4 секунд для того, чтобы закрыть двери лифта. Для этого необходимо набрать код на пульте управления лифтом. Код набирается при помощи многократного нажатия на каждую из трех клавиш. Код Вы сможете найти в одном из компьютеров. Информация в этом компьютере предназначена для нового служащего и содержит досье на всех работников базы и код.

ДВЕРЬ В ОРУЖЕЙНЫЙ СКЛАД. Двери, ведущие к оружейному складу, находятся вне общего обслуживания и должны открываться вручную. Необходимо выстроить все четыре клапана по линии центра. Каждый клапан имеет переключатель давления. При их помощи изменяется уровень клапана.

УРОВЕНЬ ТРУДНОСТИ 2.

ПЕРИМЕТР КОМПЛЕКСА. Периметр поможет пройти Магнито-энергетический сканер. По представленной схеме определяется последовательность отключения периметра. Сначала первый слева, потом шестой и затем второй.

ДВЕРЬ БЕЗОПАСНОСТИ. Используйте Инфракрасный сканер для определения нажатых клавиш предыдущим входившим человеком. Клавиши остывали в обратном порядке их нажатия. Входная комбинация 2571. После нажмите клавишу с обозначением ключа.

ПРОБЛЕМА С ЛИФТОМ. Чтобы избежать уничтожения гранатой, Вам необходимо убить охранника прежде, чем он успеет бросить гранату из лифта. После этого у Вас будет не более 4 секунд для того, чтобы закрыть двери лифта. Для этого необходимо набрать код на пульте управления лифтом. Код набирается при помощи многократного нажатия на каждую из трех клавиш. Код Вы сможете найти в одном из компьютеров. Информация в этом компьютере предназначена для нового служащего и содержит досье на всех работников базы и код.

ДВЕРЬ В ОРУЖЕЙНЫЙ СКЛАД. Двери, ведущие к оружейному складу, находятся вне общего обслуживания и должны открываться вручную. Необходимо выстроить все четыре клапана по линии центра. Каждый клапан имеет переключатель давления. При их помощи изменяется уровень клапана.

УРОВЕНЬ ТРУДНОСТИ 3.

Третий уровень не отличается практически от второго.

3. ТЕРМИНАЛЫ КОМПЬЮТЕРА. В комплексе каждый из сотрудников имеет свой компьютер. Вы можете и должны использовать каждый из них, ибо во многих из них содержится подсказка. Чтобы включить любой (из числа тех, которые активны), достаточно подойти к нему и он автоматически заработает.

4. ПАРОЛЬ КОМПЬЮТЕРА. Только один компьютер имеет пароль. Он предназначен для нового сотрудника и содержит много секретной информации. Намек на пароль был в одном из видеосообщений на компьютере. Намек указывал на то, что пароль находится на стенке. Искомый портрет находится в одной из комнат - портрет Альберта Энштейна. Это и есть пароль (EINSTEIN).

5. ОХРАНА КОМПЛЕКСА.

ПЕРЕД ВХОДОМ В КОМПЛЕКС. Вы можете спрятаться за выступом скалы. Необходимо показаться из-за укрытия и успеть выстрелить между выстрелами охранника.

Стрельба осуществляется нажатием клавиши "пробел".

ЧЕТЫРЕ ОХРАННИКА В ОСНОВНОЙ ЗОНЕ. При входе без промедления нанесите удар по двум из них, у которых в руках будет оружие (это двое в середине). Двое других спрячутся за столами. Вам тоже необходимо спрятаться за ящик у входа. Необходимо выбрать момент между их выстрелами и, привстав, нанести удары в каждого из них.

ПРОХОД ЧЕРЕЗ СКЛАД С ЗАСТЕКЛЕННОЙ СТЕНОЙ. Необходимо подойти вплотную к стене, но так, чтобы сотрудник, работающий за компьютером, не заметил Вас. Выберите момент, когда он отвернется к компьютеру, и быстро пробегите перед окном к выходной двери. Из коридора войдите к нему в комнату и уничтожьте его, чтобы избавить себя от дальнейших проблем.

ДВА ОХРАННИКА В КОРИДОРЕ. С обратной стороны дверей, блокирующих коридор нижнего уровня, стоят два охранника. Как только двери откроются, Вам необходимо кувырком перекатиться и спрятаться за левой перегородкой. Это осуществляется клавишей "влево".

КОНФЕРЕНЦ-ЗАЛ. Войдя в конференц-зал, не торопитесь, дождитесь, пока останется один человек. Подойдите поближе к перегородке, за которой спрятались, и нанесите точный удар.

6. КРАСНАЯ КАРТА. Для прохода в криолабораторию Вам понадобится красная карта доступа. Она находится в изоляторе на столе. Изолятор расположен на нижнем уровне (первая дверь справа от двери из склада). Непосредственно в изолятор Вы попасть не сможете. При помощи компьютера Вы сможете открыть вентиляционные люки в изоляторе. Потом, вернувшись в лифт, выломайте левую решетку и по вентиляционной шахте пройдите до самого конца. Там в стене и находится вентиляционный люк, через который Вы сможете достать красную карту доступа.

7. МУТОГЕННЫЕ ВИРУСЫ. Экспериментальный вирус вследствие непредвиденных обстоятельств инфицировал некоторые помещения. И, хотя вакцина уже была создана, полного уничтожения вируса не произошло. Пять из восьми уже были использованы. Три оставшиеся предстоит применить Вам и попытаться вывести культуру, стойкую к вирусу. Войдя в компьютер в криолаборатории и выбрав любой из них, попытатайтесь уничтожить максимальное количество вирусов и тем самым очистить культуру от вируса. В зависимости от уровня сложности, выбранного Вами, процент необходимого уничтожения разный. Для низшего уровня он составляет 50 процентов, для второго - 72 процента, для самого сложного - 80 процентов. Процент уничтожения отображается в левом верхнем углу экрана. При успешной попытке компьютер оповестит Вас. После этого запомните номер культуры и направляйтесь лабораторию прививок (синяя комната).

Имейте в виду, что у Вас очень мало времени, чтобы ввести на компьютере номер выведенной Вами культуры.

8. ЧАРЛИ (ПЛАЗМЕННАЯ УСТАНОВКА). После того, как Вы ввели вакцину себе, Вы стали нечувствительны к вирусу. Однако, обратившись к компьютеру, Вы узнали, что вирус вызвал сильную мутацию. Летающие мутанты заполнили половину периметра нижнего яруса. Чтобы пройти к дверям оружейного склада, Вам необходимо уничтожить всех мутантов. Для этого необходимо использовать плазменное дистанционно-управляемое орудие (Чарли). Управление осуществляется посредством компьютера. Клавиша "пробел" - направленный удар плазменной пушки. Клавиша "ввод" - мощный энергетический удар, поражающий всех в пределах видимости. Однако не стоит пользоваться только энергетическим ударом, поскольку он расходует много энергии. Уровень энергии отображается в нижней части экрана в виде шкалы.

ECSTATICA

Фирма - Psygnosis. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер на CD -

Во имя любви к ближнему я кратко расскажу о своих занятиях, которые попадают под то, что Древние называли Алкемией, а все остальные - Алхимией. Уж если она существует, то Вам не помешает понять, что этот удивительный дар

Всевышнего никогда не был получен человеческими трудами, только настойчивое изучение и откровение свыше привели к тому, что мы им обладаем.

Если мужчина, а еще лучше - женщина с благородной натурой обратится к углубленному изучению природы, то обнаружит, что это искусство является естественным как с физической, так и с магической стороны.

Только немногие посвященные смогут понять глубокий смысл этих слов.

В моей жизни только однажды повстречался человек, который научил меня основам Алкемии. Он жил неподалеку от Тириха и был стражем нашего замка. Впоследствии он сам пал жертвой демона, который сделал его пленником каменного круга. Этот демон - одно из самых темных созданий дьявола. С помощью нашего искусства я открыл, что его можно уничтожитьтолько таким же дьявольским по натуре предметом.

Экстатика, 928 н.э.

ПРЕЛЮДИЯ...

Я пустился в путь в добром расположении духа, минуя долину за долиной и наслаждаясь собственным одиночеством под успокаивающий стук копыт моего коня. Обнаружив водопад, воды которого низвергались в глубокий водоем, я вдоволь поплавал и растянулся на берегу в лучах послеобеденного солнца. Возможно, я расслаблялся слишком долго...

Пытаясь наверстать время, я гнал коня... сильно гнал, тяжелая дорога и обжигающая жара наложили свой отпечаток и на лошадь, и на всадника. Путешествовать в этих местах непросто, предательские горные тропы постоянно пересекаются друг с другом, здесь терялись и более опытные путешественники, чем я. Солнце стало клониться к горизонту, когда я выехал к старому монастырю. Наступление темноты было неплохо бы встретить рядом с водой и кровом. В сгущающейся мгле я выехал на скрещение дорог у околицы небольшой деревушки. К ней вел мостик, перекинутый через пропасть. Деревушка была совсем рядом, но как только я переехал через мост, окружающая меня атмосфера резко изменилась, так иногда летним погожим днем начинается буря. Я почувствовал, что чего-то в открывшейся мне картине недостает. Все было неподвижно и спокойно, словно в могиле. Нигде не было видно играющих детей, готовящих ужин женщин, из таверны не возвращались по домам подвыпившие веселящиеся мужчины. Что же случилось? Справа от меня находился с виду безобидный магазинчик, но почему его дверь еле удерживается на петлях, а на стенах видны безобразные борозды? Что за...? О, мой Бог......

ЦЕЛЬ...

Вы оказались в опустошенной деревушке. Но вскоре Вы обнаружите, насколько обманчивым может быть первое впечатление. Деревушка Тирих попала во власть темных сверхестественных сил, гхоулов и демонов.

Вы останетесь в живых, если сможете выяснить, почему эти странные создания заполонили мирные улочки. Ваша задача - освободить Тирих от дявольского заклятия или умереть во время попытки. Дневник может немного пролить свет на то, что случилось. С этого момента начинается Ваш квест.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В любой точке игры Вы можете нажать ESC и войти в меню игровых опций:

- Начать игру мужским персонажем - [Start Game (male)] - рестартовать игру с самого начала;
- Начать игру женским персонажем - [Start Game (female)] - рестартовать игру с самого начала;
- Сохранить игру - [Save Game] - в Вашем распоряжении 10 позиций для сохранения игры;
- Загрузить игру - [Load Game] - позволяет Вам выбрать для восстановления любую из запомненных игр;
- Опции - [Options] - выбор этого элемента меню обеспечит Вам доступ к подменю со следующими опциями:
  - Включить/Выключить музыку - Turn [music] on and off
  - Включить/Выключить звуковые эффекты - Turn [sound effects] on and off
  - Включить/Выключить субтитры - Turn [subtitles] on and off

Для настройки игры на определенную звуковую карту нужно запустить файл SETUP.

УПРАВЛЕНИЕ:

Управление персонажем осуществляется с помощью клавиш-стрелок на вспомогательной клавиатуре. Персонаж перемещается в том направлении, куда

он (она) обращен лицом, с помощью клавиши "8" (вне зависимости от перспективы зрения).

Клавиши	Назначение
1	Взять (положить) предмет левой рукой (обратите внимание - у персонажа может быть только по одному предмету в каждой руке)
2	Идти назад
3	Взять (положить) предмет правой рукой
4	Повернуться налево
5	Уклониться
6	Повернуться вправо
7	Нанести удар левой рукой
9	Нанести удар правой рукой

Режимы движения персонажа:
F1, F2, F3, F4 - скрытно (весьма полезно для того, чтобы пробраться мимо противников, которых лучше не беспокоить...)
F5, F6, F7, F8 - ходьба (более быстрая, чем скрытный режим)
F9, F10, F11, F12 - бег (будьте внимательны - можете угодить из огня да в полымя).

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

Ниже приведено примерное решение этой игры (Thanks to PADISHAR CREEL и пр.) Это один из возможных способов пройти игру до конца. Некоторые события Вы можете обыграть по-иному... Лень мешает мне остановиться на подробностях, поэтому сначала поэкспериментируйте с игрушкой сами, после этого Вам будет проще понять, о чем идет речь.

Примечание: я так и не смог прикончить пакостного вервольфа, впрочем, я не пытался это сделать с помощью волшебной палочки. Каждый раз, когда он на Вас нападает, нанесите ему несколько ударов, он попятится назад, и Вы не будете его видеть некоторое время. Потом он появится вновь и опять начнет Вас напрягать. Иногда он будет хватать Вас, где-нибудь подвешивать и издеваться. Для лечения отправляйтесь в амбар и проспитесь на траве в правом углу (если смотреть снаружи).

<u>1. Оружейная комната (меч)</u>

Лучшее оружие - меч, Вы найдете его в одной из комнат в деревне (предварительно исследуйте ее немного). Возьмите его с пола. Скорее всего на Вас нападет дракон и банда гномов - просто перебейте их. Не морочьте себе голову доспехами - они слишком тяжелы для Вас. Надеть Вы их сможете, но даже подняться на порог станет непосильной задачей.

<u>2. Кухня (овощ)</u>

Вернитесь в точку первой встречи с вервольфом, если он опять попытается Вас атаковать - постарайтесь проскользнуть мимо него (с помощью клавиши F4). Войдите в здание с левой стороны, Вы обнаружите здесь дракона, который набросился на человека. Прикончите нечисть. Человек упадет. Вы можете взять его булаву. Человек попросит Вас о помощи - поднимите его, после этого Вы автоматически пройдете в кухню. Клиент поведает Вам кое-какие истории о демонах и пр. Возьмите овощ, который находится на полках справа от дверей. Далее выходите на аллею, пройдите мимо церкви налево и до ее конца, войдите в дверь. Вы обнаружите медведя, который охраняет лестницу наверх. Разделайтесь с ним (проще всего - мечом, стоя у него за спиной у первой ступеньки лестницы). Поднимитесь по лестнице, почитайте дневник. После прочитанного слегка прояснится происходящее.

Если кратко, то в незапамятные времена эта деревушка была заполнена разной нечистью. Потом ее загнали в угол, точнее - в каменный круг. И там она находилась до тех пор, пока девушке-служанке местного волшебника не захотелось доказать всем на свете, что она постигла магию друидов. Начала она с того, что украла у хозяина магическую книгу, потом - пошла к кругу из камней и вызвала демона. Тот не заставил себя долго упрашивать. Спустя некоторое время, девушка оказалась полностью в его власти, а за ней - и вся деревушка.

Поднимитесь по лестнице на следующий этаж, пройдите около устройства (смахивающего на самогонный аппарат) - Вы автоматически оброните овощ. Также Вы можете прочесть формулу рядом с устройством, из нее станет понятно, как можно составить ведьмовское зелье, которое может обратить человека в белку.

<u>3. Спальня/амбар (плюшевый мишка/девочка)</u>

В комнате, где Вы обнаружили дневник, находится плюшевый мишка. Поднимите его и быстренько вернитесь в деревню на перекресток. Войдите в амбар. Здесь Вы бросите игрушкой, а девочка попросит Вас следовать за ней. Подчинитесь ее просьбе, она откроет для Вас подземелье. Впрочем, Вы все еще слиш-

ком большой, чтобы в него попасть. Если есть желание - можете спуститься вниз по ступенькам и прикончить несколько скелетов.

4. Церковь (фигурка)

Возьмите черную фигурку , которая лежит на полу в церкви (церковь расположена в центральной части деревни). Поместите фигурку в устройство (куда уже попал овощ).

5. Церковь / Аббатство (библия / цветок)

Вернитесь в церковь, возьмите библию. Вернитесь к дверям, за которыми лежит оброненный Вами мишка, сверните налево и пройдите по аллее. Продолжайте двигаться в том же направлении, пока не выйдете на поляну с растительностью и травкой. Далее Вы можете двигаться по двум путям - направо и налево. Отправляйтесь налево, Вы выйдете на дорожку и заметите вдалеке нищего, который прохаживается перед небольшой крепостью (аббатством). После того, как Вы остановитесь перед крепостью, Вы должны почитать книжку. После этого монахи пропустят Вас внутрь. Можете выбросить библию - она Вам больше не понадобится.

Отправляйтесь обратно в деревню. После смены нескольких экранов Вы увидите цветок. Возьмите его. Вернитесь к устройству, в которое Вы уже поместили фигурку и овощ. Бросьте туда же цветок - это последний из необходимых ингредиентов.

6. Подземелье / Старый рыцарь (Вы в роли белки / меч рыцаря)

Выпейте зелье и превратитесь в белку. Вернитесь к месту, куда Вас привела ранее девочка. Теперь Ваш размер является вполне подходящим. Пройдите по коридорам, пока не дойдете до ведущей наверх лестницы. В этом месте Вы автоматически примете человеческое обличье. Поднимитесь по лестнице. Вы обнаружите старого слепого рыцаря. Приблизьтесь к нему, он бросит в Вас мечом. Поднимите меч.

7. Озеро (Станьте рыцарем)

Выходите наружу и направляйтесь к поляне, где аллея расходится вправо и влево. Вам предстоит сразиться и побить двух минотавров. Найдите озеро (оно расположено за замком). Встаньте на камень возле озера. Здесь Вы встретите Леди этого озера. Она произведет Вас в рыцари Тириха.

8. Замок / Под землей (Встреча с колдуном / магическая книга)

Вернитесь обратно к замку и войдите в него (Вы можете попытаться проскользнуть или воспользоваться боковым входом, который находится справа). Вас поприветствует колдун. Пройдите в башню, спуститесь далее вниз. Здесь Вы встретитесь с хранителем камня. Можете проскользнуть мимо него или убить. Продолжайте двигаться вперед, Вам встретятся два невидимых бойца, порубите их на невидимые куски и продолжите свой путь. От лестницы пройдите по правой стороне комнаты (с огнедышащим каменным драконом), идите все время по краю комнаты - в ее центре Вас подстерегают пики. В общем, спуститесь по лестнице, избегая пик. Пройдите в центральную комнату. В ней Вы обнаружите два гроба. Пройдите мимо первого - из него выпрыгнет скелет, которого Вам придется прикончить. Пройдите мимо второго - он откроется. Вы увидите скелет, облаченный в доспехи. Пройдите мимо гроба еще раз. Гроб закроется, откроется вновь - Вы получите доспехи.

Пройдите и встаньте снаружи внутренней комнаты (где пол с пиками), войдите в проход с гаргойлами. Перед Вами - три входа: первый ведет по лестнице вниз, второй - в камеру, третий - к старому бобру. В комнате с бобром Вы найдете магическую книгу. Эту комнату довольно сложно найти - у меня ушло на это несколько часов. Возьмите книгу.

9. Аббатство (святая реликвия - кость)

Поднимитесь опять по лестнице, выйдите из замка, далее - бегом к аббатству, войдите в аббатство. Вы найдете в нем двух монахов, которые молятся перед статуей. Подойдите к статуе, под ней Вы найдете кость.

Возьмите кость. Это приведет монахов в бешенство. Придется их прикончить. Идите вправо (Вы обнаружите библиотеку), пока не увидите отверстие в земле. Упадите в него - Вы вновь попали в подземелье.

Походите, пока не обнаружите лестницу около рыцаря. Выбирайтесь наружу.

10. Каменный круг (волшебная огнестрельная палочка)

Выходите вновь на полянку, между озером и аббатством Вы обнаружите магический каменный круг. Важно, чтобы в одной руке у Вас была костяная реликвия, а во второй - магическая книга. Встаньте на круглый камень и Вы получите волшебную палочку.

11. Встреча с королем (откройте врата демонов)

Отправляйтесь в то место, где Вы нашли книгу и получили доспехи. На этот раз спуститесь вниз по лестнице (один из трех входов, как Вы помните, вы-

ходит на лестницу). Вы увидите множество лежащих на диванах дам и слуг с опахалами и еще одну лестницу, ведущую вниз. Спуститесь по ней. Вы встретите копию самого себя. Убейте копию и идите дальше. Вы познакомитесь с королем (скелета), который поболтает с Вами. Теперь голова демона в комнате, где Вы нашли книгу, пропала. Вас об этом предупреждал бобер, помните? Отправляйтесь в ту комнату - Вы обнаружите новую ведущую вниз лестницу. Двигайте по ней - Вас ждет финальный демон. Он пригласит Вас за стол для беседы. Только не отдавайте ему волшебную палочку. Встаньте и слегка отойдите от него, т.к. вскоре он обратится драконистой тварью... Убейте ее (10-15 ударов будет вполне достаточно). Вот и ква. А Вы ждали чего-то большего?

LEGEND OF KYRANDIA 3: Malcolm's Revenge

Фирма - Virgin Games. Год выпуска - 1995.
Монитор - VGA. Размер на CD - 620Mb.

Пара слов о самой игре.

Управление, в принципе, как и в Kyrandia-1, но панель скрыта снизу. Чтобы ее вызвать на экран, надо подвести курсор вниз. Внизу есть камень "Options", как и прежних играх, место для 10 предметов (без скроллинга, как в Hand of Fate), место под посох (если он найден) и - важное отличие - "шкала правды". Она имеет три значения - Nice, Normal и Lying, которые определяют поведение героя (Малькольма, естественно) при разговоре с другими персонажами. При Normal он говорит естественно, при Lying на все вопросы врет, как сивый мерин (причем, часто себе во вред), при Nice говорит со всеми жутко вежливо. Чаще всего приходится врать, так что желательно так и делать. Весьма приятное новшество: если надо воздействовать одним предметом на другой, то можно это проделать в любом порядке и в любом месте, даже на земле!

ЧАСТЬ 1 (Kyrandia)

Начинаешь, само собой, с помойки... Любому отомстить захочется, превратили, понимаешь, в статую невиновного человека... Всякие белки бегают да укусить норовят... Сначала надо в помойке покопаться... Пилой или битой склянкой можно белку спугнуть, а это очки прибавит. В принципе, первый уровень можно пройти очень просто (и тремя совершенно различными способами!!!), опишу все три. Из помойки надо выловить пару гвоздей, немного пустых бутылок, один ботинок, ,битую бутылку (вместо нее можно использовать ножницы или солдатика), апельсиновую корку (использовать на себя и выкинуть) и идти странствовать. Почти все запертые двери открываются гвоздем. Для начала хорошо бы пойти в город. Туда можно попасть либо окольным путем, либо в транспортере. (Но нормальные герои всегда идут в обход). По пути обрезать битой бутылкой флажки у замка (для очков), сдвинуть каменную лягушку, чтоб не мешалась, набрать воды из нее в склянку, взять пару поленьев, о которые споткнулся на следующей картинке, в коровнике немного зерна. В городе взломать двери гвоздем, отправиться на фабрику игрушек (здание в виде клоуна). Там идти в дальнюю дверь (свою каморку), выловить посох из-под кровати и достать орех на леске в третьем ящике шкафа. Далее надо сложить орех с гнутым гвоздем, чтобы получить удочку. Выйти из комнаты и прыгнуть в дырку в полу - попадешь в подвал. Использовать удочку в воде, чтобы выловить немного рыбок. Рыбки надо совмещать с семенами, дабы их удобрить. Одно из удобренных зерен поместить в кирпичную кладку и на него использовать бутыль с водой. Хорошая была стена... Кстати, подсказку дает дракон Дарма, а попасть туда можно только с маскировкой. Ну ладно, чтобы там ни было, идем в пролом. Открыть ракушку и набрать в бутылку немного зелья перемещения. Можно считать уровень пройденным, ибо уже можно пойти к статуе лягушки, и, выпив это зелье, улететь с этого острова куда подальше... (первый способ...)

Но так неинтересно, в первом уровне осталась еще куча загадок (и, кстати говоря, очков тоже...) Начнем программу-максимум. Между прочим, желательно всех, кого можно, тыкать шутовским посохом - очков будет немеряно... Ну и поиздеваться тоже - кому ножницы воткнуть, кому еще что... Кстати, о ножницах. Их можно взять только в тюрьме. Попасть туда элементарно - достаточно попасться на глаза кому-нибудь из старых друзей. А это Зантия, (сначала она должна прилететь в виде коня - прилет надо пронаблюдать в самом-самом левом конце на конном аэродроме), а потом можно заявиться к ней в домик напротив фабрики игрушек рядом с баром. Еще могут засадить Дарм (попасть к нему можно через коврик в подвале - надо нажать два яблока на этом коврике) и владелец бани (баня там, где развлекается странный артист, а чтобы попасть в нее, надо открыть замок с помощью удочки). Если один из них тебя прогнал и снова войти туда невозможно - значит, ты уже во всесоюзном розыске - надо идти сдаваться.

Выкинуть все вещи на землю (иначе все и так отберут) и с зажатым в руке (не среди предметов в сумке!!!) гвоздем идти к первому транспортеру (к замку) Там тебя заловит старый приятель Герман и поведет на расправу. Когда он попросит сложить вещи в коробку, можно его гвоздем потыкать, но ни в коем случае не класть гвоздь никуда. Тогда в тюрьме ты окажешься с гвоздем, посохом и надзирательницей, под присмотром которой надо сплести одно кружево на машине с руками (ну и разумеется, потыкать посохом - это надо всегда делать). Кликнуть курсором на клубок, педаль, ножницами (там валяются) разрезать нить и курсором указать на готовое изделие. Как тюремщица уйдет, гвоздем открыть машину, воткнуть ножницы внутрь и сплести еще одно кружево. Потом хватать ножницы - и в окно.

Так, ножницы есть. Ими можно срезать цветки, корабельные штурвалы (на пристани один висит) и колоть окружающих (так, для потехи...) В принципе, не только ими, битая бутылка или деревянный солдатик делают это не хуже. Двумя срезанными ножницами цветками можно оживить на время королеву (цветки положи на могилу). А что делать с тремя мальчиками, которые произносят ругательства на им одним понятном языке?.. Посмешить, поколоть, игрушек надарить (сперва игрушки надо сделать на фабрике) Как? Там есть большая книга, если на ней кликнуть, будет изображение производимой игрушки. Менять тип можно двумя рычагами на машине. В трубу засыпать нужное сырье (ботинок для мячика, полено для остального) и нажать зеленую кнопку справа. Мальчику какому-нибудь предложить все три игрушки, за одну он даст сандвич. С сандвичем идти в левое здание в городе. Там дать его статуе "минотавра". Поговорить тоже можно... В коровнике положить в раструб корм: 6 маленьких растений, которые можно получить скрещиванием зерен и бутылки с водой. Пробить емкость со сливками любым острым предметом и наполнить бутылку под струей. С помощью сливок, пшеницы и рыбы можно сделать сандвич в баре. Но сначала надо разогнать народ, запустив туда белку (использовать удочку на себя, когда ты в беличьей шапке) Внимание! GREENPEACE-овцам не читать два следующих предложения! Белка может также использоваться в качестве ингредиента для сандвича. Если в баре вместо рыбки положить в раструб белку, получится беличий сандвич (как жестоко по отношению к живой зверюшке!). Белку можно взять на помойке, сначала приманив ее удобренными семенами, положенными на бревно, а потом загипнотизировать удочкой. Полезно взять сразу нескольких белок. Использовать белку на себе (в качестве шапки - класс!) Идти в бар и там ее вывести из транса (той же удочкой). Но только не ту, что у вас на голове! Когда все разбегутся, надеть еще одну "шапку" и идти в баню. Теперь тебя не узнают и ты можешь подшутить, покрутив стрелку на приборе в красную сторону (если предпочитаешь не варить людей, а замораживать, то в синюю) Не забудь при этом соврать! Когда банщик будет думать, чего это все убежали, как ошпаренные (хотя почему "как"?), взять из окна одежду. На улице надеть на себя. Теперь тебя не узнают и Зантия с Дармом. (но и в тюрьму уже не попадешь) Хотя почему нет, надо только дернуть за шнур у Зантии и ты снова вне закона... Зантии надо 12 больших растений, а Дарму сандвич. Правда, если ты это им доставишь, тебе ничего, кроме "спасибо", не перепадет, а поэтому можно и не делать для них ничего.

Второй способ выбраться с острова - возле бани околачивается клоун в черном, надо подождать, пока он повернется спиной, и положить рыбу ему в капюшон. Он сразу полезет в баню, ну ты за ним (естественно, в шапке из белки...) Таким образом тебе достается его одежда (просто надо поиграть с регулятором, как в прошлый раз). В этой одежде можно пройти на корабль. Для этого поговорить с собакой и дать ей сандвич - можно плыть. Есть еще третий способ попасть на кошачий остров без хлопот - сбежать из всех четырех тюрем. Из первой мы сбежали (там, где плели кружева). Во второй тюрьме (каменоломне) надо сбросить все камни в воронку. Чтобы это сделать, надо пронести с собой в тюрьму (как гвоздь в первую) удобренные зерна и посадить их под камнями. В третьей тюрьме (саду) надо подстригать кусты... Впрочем, кусты нас интересуют мало, цепь, которой Вы скованы с товарищами по несчастью, надо состричь теми же садовыми ножницами (в тюрьму ничего нести не обязательно). . Не надо быть эгоистом, освободи сначала женщину (стричь надо между ней и мужиком в центре)... Освободился? Четвертая тюрьма - рабство на галере. Можно для развлечения погрести чуть-чуть.. На галеру надо пронести либо садовые ножницы, либо гвоздь, чтобы открыть замок. Сбегая в четвертый раз, ты оказываешься уже на острове Котов. Попадать в тюрьму мы уже умеем - только надо к кому-то заявиться без маскировки... А в тюрьмах надо не забывать всех смешить посохом и со всеми разговаривать...

ЧАСТЬ 2 (Isle of Cats)

Приплыли... Кстати, можно перестать смешить всех посохом - очков это уже не даст. Если ты приплыл на корабле и оказываешься не в форте,то входить без мачете в джунгли нельзя, надо на Nice кликнуть на тележку "извозчика". Так до тех пор, пока не доберешься до форта. Если прибыл с помощью зелья, то

выйди из пещеры. Ты окажешься в форте. Поговори с обитателями, подбери мачете сзади. Тепрeь отправляйся в джунгли (в любую сторону) Процесс блуждания по джунглям прост - рубить кусты да успевать только отбиваться тем же оружием от иногда появляющихся целующихся кустов со змеями. Надоели блохи? В первом же экране есть пруд, куда можно нырнуть . Если же они расплодились не в меру, а пруда нету, можно просто вручную выловить их на теле и выкинуть куда-нибудь, а то так они и заживо сожрать могут... В процессе путешествия надо собирать кости (6 штук как минимум). В лесу обитает кот с явно марксистко-ленинскими наклонностями, который попросит тебя помочь с восстановлением алтаря . Ну, можно ему наврать, что ты ярый большевик, без этого он зажмет мышь, которая тебе понадобится для осуществления своих мерзких планов. В принципе, ходить по джунглям надо только для костей и встреч с "марксистом". С костями и мышью возвращайся в форт (можно на тележке - так быстрее и красивее) - там тебя ждет собака, которая умеет хорошо копать. В земле зарыто сокровище - 6 камней, которые надо раздобыть. Делается это просто: на землю кладется кость, пес бежит ее копать, и, если на этом месте есть какой-нибудь бриллиантик, он и его выкопает. С 6 камнями и мышью идти в пещеру или дупло в форте. О, теперь пещера светлая! Идти в проем справа в комнату с идолами и использовать на них мышь вообще, затем на каждого в отдельности и записать порядок соответствия статуй. (справа налево) Затем идти к "большевику" и от него направо, к алтарю. Положить каждый камень в алтарь, записать соответствие. Затем налево, к шарам. Это замаскированные статуи, надо их мышью превратить в первоначальный вид. Затем в каждую статую сунуть соответствующий камень (советую записаться перед этим!) У меня порядок был такой: алмаз, топаз, аметист, изумруд, сапфир, рубин (но может и измениться...) В результате смотрим мультик и получаем магическую мышь и кучу откормленных флегматичных котов. Мышью этой можно превращать кого угодно в мышей. Для развлечения (и очков) превратим себя и оставшихся собак (их-то за что ?) Но, чтоб так и не остаться навеки мышью, надо попросить у "марксиста" немного сыра. Вроде все, надо выбираться из этой страны. Идем в джунгли, пока не найдем берег с пиратами (на одной из картинок с деревом и дуплом идти вверх) Поговорить с капитаном, показать мачете, рассказать о своих магических способностях. Продемонстрировать их наглядно, превратив в мышь толстого пирата (только сам оставайся человеком). И вперед!

ЧАСТЬ 3 (End of World)

Эта часть довольно нудная и однообразная, но над ее прохождением пришлось попотеть не меньше, чем над другими. Опусти монетку в левый автомат - получишь страховой полис (его лучше назвать сертификатом бессмертия). Правый продает на выбор 4 предмета - надувную игрушку и зонтик для спускания вниз, горные ботинки и ласты для поднимания вверх. Чтобы поменять вещь, которую вы хотите купить, нажимайте на кнопки вверху автомата. Ласты и игрушку надо использовать в середине (воде), зонтик и ботинки - с краю (на скалах) С собой можно брать не более 2-х предметов одновременно. Всего 5 этажей, предметы, которые можно использовать на этом этаже без риска для жизни нарисованы на знаках как "запрещенные". (Наверное, для остроты ощущений, жизнь-то вечная...) Есть три пещеры с красивыми глюками. Первая - с глобусом, вторая - с часами, третья - с "американскими горками". Есть подозрение, что предметы, которые можно использовать, задаются случайным образом в каждой игре, но опишу те, что были у меня (экраны, наверное не меняются). В первую пещеру можно попасть, спрыгнув на экран вниз, надев игрушку, и надуть насосом круглое растение и попрыгать на нем. Во вторую - прыгнуть в ближнюю бочку, подняться на экран, использовать зонтик на крюк и спрыгнуть на экран вниз. В третью - от второй пещеры еще раз прыгнуть вниз. Третья пещера и есть конец уровня. В нее можно пройти и другим путем - с зонтиком и ластами проехаться в ближней бочке, прыгнуть вниз, потом надеть ласты и использовать веревочку на крючок в скале. Для интереса и очков советую попробовать на себе все способы (и самоубийства в том числе).

ЧАСТЬ 4 (Fish World)

Ты попадаешь в гарем к какой-то рыбине. Рыбина эта глупая, как пробка, и постоянно играет с тобой в “крестики- нолики”. Из любого нового экрана она зовет тебя к себе играть. Не вздумай выигрывать у нее, если не собираешься заниматься этим вечно. Только проигрывай (хотя это и непросто). По окончании игры обязательно соври ей, что она самый крутой игрок. Дальше надо осмотреться в стране. Всего в основном Лимбо есть 5 картинок: дворец, рыбья башня-подпорка, помойка, школа и пушка. В помойке есть много полезных предметов. Чтобы забрать их, надо прокатиться по желобу там, где пушка. Надо забраться в конец желоба и потянуть ручку. На помойке сверху можно собрать предметы, но не более 2 штук за раз, поэтому придется прокатиться еще несколько раз. Пред-

меты подсобрать можно и другим способом. Надо положить справа от него любой предмет, и, пока он уходит за ним, можно набрать предметов из его дыры.

В подземный мир можно попасть 2 способами. Первый - накормить червями (2 штуки) рыбью башню и сразу идти кататься по желобу. Второй - заплатить монетами рыбе с трезубцем за полет из пушки. За первый полет она потребует 5 монет, за последующие - 10. Впрочем, если поговорить с ней на Normal, то можно сойтись и на одной монете. Монеты достать не проблема. Мусорщик платит по 1 монете за червяка или три одинаковые предмета, а также можно просто наврать ему , что ты сборщик налогов и взять сразу 2 монеты просто даром (и это можно проделать много раз). Червяк берется на помойке или получается при съедании яблока или его половинки. Яблоко можно украсть у учителя: использовать посох на учеников, и, пока учитель отвернулся, стащить яблоко. Дополнительные очки даются за отдачу fondue set охраннику у королевы, яблока - рыбе с трезубцем. В подземном мире надо поговорить с теткой за столом несколько раз, а чтобы встать перед мужиком, надо очень вежливо попросить (на Nice) мужика пропустить тебя вперед (вариант: положить монетку рядом с ним и сказать, мол, это не вы обронили ?) Но тут же тебя позовет королева - надо от нее избавиться. Как? Тебе же сказали - нужно семь смертных, "измученных нарзаном" Надо идти к королеве, поиграть с ней, и, когда на доске будут 7 фигурок, использовать на полу газету, а на ней монетку. Ну, дальше надо делать ноги в Подземный мир. Встав перед мужиком (любым из способов), надо дождаться, пока клерк закончит с дистрофиком, и поговорить с ней. Дальше все на автомате, наслаждаешься жизнью... Поговорите с людьми, которые будут проходить мимо. Чуть позже, очутившись в подземелье, надо просто кликнуть по машине.

ЧАСТЬ 5 (Back to Kyrandia)

Советую вначале записать игру. Появляется неизвестно откуда "доброкачественный" дух и надо выбрать, с кем ты пойдешь дальше. Можно выбрать либо одного из них, либо "рогатый нимб" (т.е. Вы пойдете с обоими). В последнем варианте приколов побольше, да и проходить легче - можно пользоваться любыми методами. Сначала надо идти на помойку, там много всего полезного, как в первой части... К тому же там еще орех на нитке для удочки. Сначала нужен только гвоздь. С ним надо идти в замок - там тебя схватят пираты. Посмотрите тарелку на полу и три раза попытайтесь поговорить с капитаном. После этого ты в тюрьме с тремя старыми знакомыми. Открыть гвоздем два замка (в "злом" варианте освободить никого не получится), гвоздем же поколоть всех троих, а потом приготовить взрывчатку а-ля "в подвале" (Зерно + рыба положить в дверь и полить водой.)

Если пираты тебя не сажают, а отпускают за сокровищами, то надо идти к дому Зантии и открыть дверь гвоздем, далее так же. Если ты остался мышью, то нужно попросить у Зантии сыр, съесть его. Далее надо попасть в подвал фабрики, а оттуда к статуе минотавра с сандвичем. По пути надо сделать деревянную лошадь. У статуи Зантия будет помешивать котел. Если не будет - просто надо зайти позднее. Выйти на улицу можно только через сливную трубу, через которую и появился... Поговорить с Зантией, ей нужна лошадь. Положить в котел игрушечную лошадку . Набрать в склянку зелье лошади и идти с ним на "аэродром" в левом конце. На круге выпить зелье (лошадиное, естественно) Если же Зантия сидит в тюрьме, то с зельем лошади ничего не получится - надо идти к Дарму и поговорить с ним и драконом. Дракон попросит белку. Достать белку на помойке (если нет зерен, то см. ниже...) и отдать ее дракону. В результате получишь зелье перемещения. Пить его надо около лягушки.

На острове котов надо взять мачете и пробраться к Флаффи-"марксисту". После разговора он даст тебе сырную машину (если не даст сразу, ему надо дать 10 костей, собранных в лесу). Если использовать машину на себя, получится сыр. Идти к статуям и дать сыр статуе мыши. Собрать камни. Потом идти назад к "марксисту", взять у него банку, понюхать ее. Окажешься опять в Кирандии, но уже с камнями. Найти ошейник и идти в замок к пиратам. Дать толстому сыр и капитану любой камень и, когда он спустится, ошейник. Он сам напросился... Потом уйти от замка (к помойке, например) и, вернувшись, дать Брендону сыр... А можно и не давать. Потом идти в бар. Бармену дать сыр, поговорить с ним - пусть чинит свою машину. Если бармена нету ("злой" режим), то придется чинить машину самому. Для этого необходим костыль, который можно только купить у Германа за любой камень. Теперь надо сделать сандвич и найти портрет (подсказываю: портрет лежит в комнате Малькольма под кроватью, где был посох.) Зерно для сливок и сандвича (не менее 3 штук) можно взять только в магазинчике Германа. Он находится в бывшей бане. Если с ним поговорить, он сначала предлагает товар на продажу (чтобы его взять, надо дать ему любой драгоценный камень). Потом он говорит, что нужно ему. Легче всего дать ему пустую бутылку - ее искать недалеко. Можно также игрушки - после острова котов они тебе не понадобятся. За эти предметы он дает зерно. Желательно, купить у него кинжал, это выглядит презабавно (я хотел сказать - преужасно...) Ни в коем слу-

чае не брать кинжал в руки! (То есть взять-то надо, но не забыть перед этим записаться. Но если забудешь, всегда есть "Second chance".) Детям до 37 лет смотреть запрещается. Жуть просто... Собрав все ингредиенты для сандвича, идти в бар и сделать сандвич. Потом идти к статуе минотавра и поговорить, пока он не спросит про ингредиенты. Показать ему портрет, поговорить и использовать портрет на ящик в углу. Потом дать статуе сандвич. Вроде, все ...

MAD DOG McCREE

Фирма - American Laser Games. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA. Размер на CD - 120Mb.

Требования к машине: процессор не ниже 386SX-33 (желательно 486DX2-66), 4Mb RAM (желательно 8Mb), CD-ROM Drive, версия DOS не ниже 5.0.

Нынешнешнего пользователя удивить какой-нибудь "стрелялкой" очень трудно, но эта игра может выполнить эту задачку. Mad Dog McCree представляет собой совершенно новый тип games`ов. Это увлекательный художественный фильм о диком Западе, со своими актерами, интересным сюжетом, головокружительными трюками. Но только главный герой - это Вы. Действительно, вся игра - это единый сюжет, снятый на видеопленку, кадры и сопровождающая действия персонажей речь использовальсь потом авторами для создания игры. Завязка такова.

Некий McCree по кличке Бешеный Пес навел ужас на весь Запад, оставляя везде на своем пути трупы и следы разрушения. Сейчас он и его банда захватили один из пограничных городков, заперли шерифа в его же собственной тюрьме и опустошают местный бар, конюшню и банк, из которого не успели увезти деньги. Головорезы взяли в заложники мэра этого городка и его дочь.

Вы совершенно случайно оказались в этом городишке и попались на глаза Старому Следопыту (Oid Prospector), который попросил о помощи. Ну, не может же такой благородный человек, как Вы, отказать в просьбе. Да и дочь мэра очень симпатична. К тому же, во время вашего разговора произошло подлое нападение и только мастерсво и скорость пистолера ("кольта") в руке спасло жизнь Вам и вашему собеседнику. Согласие неминуемо и с этого момента начинается игра. Вы отправляетесь (в одиночку, просто герой!) убивать бандитов и освобождать заложников.

Происходящее видится глазами главного героя - Stranger`a (чужеземца, то есть Вас). Выбрав подходящий для себя уровень сложности, ступайте на охоту. Вначале можно потренироваться, выбрав кнопку "Bottles", постреляв по бутылкам, деревяшкам, черепкам и прочей рухляди. А когда почувствуете себя готовым, сразу нажимайте "Start" (хотя все можно проделать в другой последовательности, как больше понравится). Весь смысл в том, что надо пристрелить противника до того, как он пристрелит Вас. И чаще всего неизвестно, кто из людей, видимых с экрана, схватится за оружие или откуда выскочит очередной бандит. Управление настолько простое, что освоиться с ним можно буквально за тридцать секунд. Курсор "мыши" на экране приобретает вид руки, сжимающей револьвер. Перемещая его по экрану, Вы прицеливаетесь и стреляете, нажав на левую кновку "мыши". Косить врагов можно до тех пор, пока в барабане есть патроны (их количество показано на экране слева). Для перезарядки опустите руку с оружием в нижнюю часть экрана (револьвер будет изображен дулом вниз) и нажмите правую кнопку "мыши". Слева на экране будет показано оставшееся количество жизней в виде ковбойских шляп. Изначально в запасе дается только три, так что берегите свое здоровье.

В процессе игры можно выйти в основное меню, стрельнув (все нажатия происходят в виде выстрела) в кнопку "Menu". Там Вы можете, нажав на кнопку "Save", сохранить текущую игровую ситуацию (настоятельно рекомендую делать это почаще), а нажав на кнопку "Restore", восстановить ее. Помните, что сохраняется только одна ситуация и поэтому старайтесь не ошибаться. Кнопка "Continue" предоставляет Вам большие возможности. Если нажать ее до начала игры, то можно будет увидеть великолепную демонстрацию, а точнее - насладиться просмотром увлекательного боевика на тему этой игры. Ну, а если Вы вышли в меню из игры, то, нажав ее, сможете продолжить стрельбу именно с того момента, когда ее закончили, решив отдохнуть. Также с помощью этой кнопки можно продолжить игру, если Вы лишились всех жизней, правда, потеряв все набранные очки.

Как я уже говорил, в процессе игры из разных мест будут вылезать негодяи, которых Вы должны застрелить до того, как они выстрелят (замечено, что враги никогда не промахиваются). Нельзя стрелять в посторонних и мирных людей, иначе Вы лишитесь очередной "жизни", даже не поняв, откуда пришла смерть. В некоторых эпизодах Вы увидите коровьи черепа и/или плевательницы.

Постреляв в них, может быть, получите помощь. В некоторых случаях Вам надо будет выбрать направление движения, стреляя в дорожные указатели и придорожные кресты. Также с помощью свинцового дождя можно прервать показ надоевших и занудных эпизодов. Например, нудные выступления Гробовщика (местного), который предупреждает о количестве оставшихся "жизней" и просит быть поосторожней.

Если же в Вашем теле появились лишнии дырки, то при этом экран немного затемняется, слышится зловещий хохот и какая-нибудь реплика убившего Вас персонажа. Но это не беда. Со временем у Вас будет такая реакция, что можно будет научить вежливости грубиянов, попытавшихся бросить вызов лучшему стрелку Дикого Запада.

К большому сожалению, главарь банды избежал наказания от Вас и позорно бежал. Так что ждите продолжения этой игры.

MAD DOG McCREE 2: The Lost Gold

Фирма - American Laser Games. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA. Размер на CD - 130Mb.

Требования к машине: процессор не ниже 386SX-33 (желательно, 486DX2-66), 4Mb RAM (желательно, 8Mb), CD-ROM Drive, версия DOS не ниже 5.0.

"Господь создал людей, а Сэмюэль Кольт сделал их равными",-такая американская поговорка была придумана во времена Дикого Запада, когда шестизарядный револьвер был самым лучшим и надежным аргументом в споре. И именно этот аргумент придется снова предъявить банде Бешеного Пса McCree (Мак-Кри) во второй части увлекательной и довольно знаменитой игры - Mad Dog McCree II:The Lost Gold. Само название говорит за себя. Теперь Вам придется вступить в схватку с головорезами и их главарем за золотой клад, находящийся неизвестно где.

На этот раз начинается все с того, что Вы сидите на дилижансе рядом со своим знакомым по первой части игры стариком (тот самый Старый Следопыт). Погода прекрасная, настроение отличное. От нечего делать можно поразвлечься стрельбой из старого, но проверенного и надежного "Кольта". Если Вы достаточно метки, то выиграете спор со стариком и получите в "подарок" полный патронташ из его запасника. Все хорошо, и вдруг у дороги Вы видите умирающего ковбоя. Он похож на ежа из-за того, что густо истыкан оперенными индейскими стрелами. Перед смертью он отдает Вам обрывок карты с указанным там местом, где зарыт клад, и предупреждает об опасности в лице старого знакомого Бешеного Пса. Но больше сказать ковбою ничего не удается, потому что он отходит в мир иной. Неожиданно (и непонятно откуда) появляются люди McCree. Тут- то и пригодилась старая сноровка и после маленькой перестрелочки Вы оказываетесь победителем (а, может, и не оказываетесь). С этого момента начинаются захватывающие приключения ...

Наверно, Вы уже догадались, что во второй части игры Вашими противниками будут не только головорезы старого бандита, но и коварные, кровожадные краснокожие (т.е. индейцы). А сам Бешеный Пес, поняв, что обычный револьвер не оставляет ему никаких шансов против Вашего искусства, вооружается чудовищным многоствольным пулеметом - "митральезой", работающей на ручной тяге.

Управление и менюшка остались прежними. Все также надо двигать "мышкой" курсор в виде руки с пистолетом и стараться опередить противника, пристрелив его первым. Только системы перезарядки револьвера коснулись небольшие изменения. Если в первой части достаточно было стрельнуть в нижнюю часть экрана, чтобы перезарядиться, то во второй части нужно стрелять в небольшую область внизу справа. Все остальное зависит от Вас. Удачи!

Если Вы не помните, что будет, если нажать на кнопку "MENU", то почитайте описание первой части игры. Да пребудет с Вами СИЛА!

MYST

Фирма - Broderbund. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер на CD - 400Mb.

Требования: 386DX/33 или лучше (рекомендуется 486), оперативная память 4МБ, MS-DOS 5.0 или выше, WINDOWS 3.1, SVGA (640x480x256), звуковая карта, "мышка", HD, дисковод CD-ROM.

Myst - превосходное предложение для тех, кому нравятся игры-загадки. Красивая графика и звук помогают создать иллюзию нескольких странных миров. Myst является моим первым реальным контактом с CD и МУЛЬТИМЕДИА РС. После несложной установки, которая использовала немного места на жестком диске, кликайте на пиктограмме и начинайте игру.

Вы не столкнетесь с большим количеством людей на острове Myst.

Atrus - прародитель острова Myst и всех Периодов его развития. У Atrus'a есть два сына: Sirrus и Achenar, с которыми Вы познакомитесь на ранней стадии Вашего путешествия по острову Myst,- а также жена Catherine.

Все в Myst'е развивалось прекрасно до тех пор, пока Atrus не передал свои знания сыновьям. Узнав от отца правила совместного существования Периодов Myst'a, они начали экспериментировать над его устройством. Это было не желание создать что-то новое, а стремление к власти над всем и всеми. Итогом такого отношения стало то, что Atrus и сыновья попали в Книги, некоторые страницы из которых были разбросаны по различным Периодам Myst'a, а Catherine стала заложником в каком-то другом мире.

После Введения Вы окажетесь перед книгой Myst. Кликните на этой книге и она расширится, заполнив весь экран. Кликните на ней снова и перед Вами покажется маленькое окно картины на правой стороне страницы без письменного сопровождения. Если Вы подождете несколько секунд, то увидите картину расцвета жизни на остове Myst.

Лучше всего сесть и понаблюдать картины-фильмы везде, где они будут Вам попадаться во время игры, т.к. это позволит Вам понять расположение земель и поможет при поиске пути по новым Периодам развития Myst'a. Каждый Период представляет собой загадку-гигант в виде острова. Чтобы получить побольше информации о каждом из этих Периодов, необходимо прочитать несколько книг в Библиотеке Myst'a.

В то время, как на экране Вашего монитора проходит показ списка авторов игры, голос рассказывает о потерянной и падающей сквозь пространство книге. Она приземляется раскрытой и Вы видите изображение на странице - изображение, которое движется... Кликните "мышкой" на этом изображении и Вы окажетесь в странном, загадочном мире, имя которому - остров MYST.

Вы оказались на причале. Над Вашей головой посвистывает легкий ветерок, приятно шумит прибой и вдалеке видны парящие птицы (а может, это маленькие драконы). Оглядитесь и Вы обнаружите рядом с собой затонувшее парусное судно, впереди - холм с какими-то огромными шестеренками, слева от Вас, на возвышенности, - красивые здания.

Хочу сразу предупредить Вас: создатели игры - люди не "кровожадные" и не позволят Вам погибнуть от рук каких-либо злодеев или зубов диковинных тварей, а также попасть в какую-либо ловушку или безвыходную ситуацию. Но иметь под рукой пару листов бумаги и карандаш необходимо. Не забывайте также постоянно запоминать игру. Это, возможно, избавит Вас от лишних хлопот. “Возможно” потому, что система запоминания желает быть намного лучше. В этом, я думаю, Вы убедитесь сами.

Итак, если Вы готовы, начнем-с.

Первые шаги

Смело шагайте вперед до конца причала и окажетесь перед тумбой с переключателем. Это маркер-переключатель одного из устройств, находящихся на острове. На нем, как и на всех ему подобных, необходимо поставить ручку в верхнее положение (если Вы самостоятельно исследуете остров, то убедитесь в том, что всего на острове таких переключателей - 8). Поднимайтесь на дорожку и идите налево, к зданию Планетария. По пути к нему, справа от дорожки, Вы увидите лист бумаги. Поднимите его и прочитайте.

Это послание Atrus'a своей жене Catherine, в котором говорится о том, что он оставил для нее какое-то очень важное сообщение в потайном помещении возле причала. Для того, чтобы его получить, необходимо ввести в управляющее устройство, находящееся в этом помещении, код - число маркеров-переключателей.

Возвращайтесь на причал, на то место, откуда начиналось Ваше путешествие. Повернитесь направо и Вы обнаружите закрытую дверь в подземное помещение. Наведите курсор на эту дверь, кликните кнопкой "мышки" - дверь откроется. Войдите в открывшийся коридор и пройдите в комнату. Перед Вами окажется большой и причудливый проектор, на экране которого воспроизводится странное изображение. Нажмите светящуюся кнопку на проекторе и он выключится. Развернитесь к выходу и на левой стене Вы увидите кусочек бумаги, приклеенный к какой-то крышке. Нажмите зеленую кнопку в левом углу этой крышки, чтобы открыть панель управления. Наберите на этой панели число маркеров-переключателей, находящихся на этом острове, - 08 и нажмите кнопку, чтобы закрыть панель. Повернитесь обратно к проектору и снова кликните на кнопке. После этого на проекторе появится послание Atrus'a к Катерине.

Прослушав его, выходите из подземной комнаты и направляйтесь в Библиотеку - следующее здание за Планетарием. Войдя в нее, Вы обнаружите, что у каждой стены находится какая-то вещь: карта острова, красная и синяя книги, книжный шкаф, картины, камин. Подойдите к красной книге, возьмите страницу и вставьте ее в книгу. То же самое проделайте и с синей книгой. Как только Вы вставите страницу в ту или другую книгу и раскроете ее, на странице появится изображение одного из братьев, который будет требовать от Вас принести ему четыре потерянные из его книги листа.

Подойдите к книжному шкафу. Большинство книг разорваны и в них ничего не возможно прочитать. Исследуйте четыре наиболее четкие из находящихся в шкафу тома. Вам пока можно не обращать внимания на книгу с диаграммами. Особое внимание стоит уделить книгам, в которых изображены различные схемы и рисунки. Желательно перерисовать наиболее интересные из них в какой-нибудь блокнот.

Картины, находящиеся на стенах, позволяют открывать секретный проход к Башне Обсерватории (левая картина) и выход из Библиотеки наружу (правая картина).

Подойдите к настенной карте. На ней изображена схема острова Myst. Если установить курсор на схематическое изображение Башни Обсерватории и кликнуть на нем, башня начнет вращаться по часовой стрелке (линия, показывающая куда повернута Башня, на карте изображена белым цветом). Так как Вы включили маркер-переключатель на причале, то на карте есть схематическое изображение дока. Вам необходимо поворачивать Башню до тех пор, пока линия не станет красной. Теперь эта линия показывает на местонахождение Книги, переносящей Вас в нужный период (в данном случае - это Stoneship Age). Если Вы пройдете снова на причал, то убедитесь в том, что эта Книга находится где-то в затонувшем корабле. Для того, чтобы попасть к ней, необходимо поднять полузатонувший корабль.

Путь из острова Myst в период Stoneship Age

Возвращайтесь в Библиотеку. Подойдите к картине, находящейся слева от книжного шкафа, и кликните на ней. Откроется секретный проход к Башне Обсерватории. Проходите в него и заходите в лифт. Закройте дверь лифта и нажмите кнопку движения. Лифт доставит Вас в Башню. Здесь Вы сможете узнать секретный код, необходимый для посещения времени Stoneship Age. Для этого поднимитесь по лестнице вверх - перед Вами окажется табличка с датами, которые необходимо будет ввести в устройство, находящееся в Планетарии. Перепишите эти даты и с помощью лифта возвращайтесь в Библиотеку.

Кликните курсором на правой картине, чтобы открыть выход из Библиотеки. Следуйте в Планетарий. Войдя в него, выключите в комнате свет (выключатель находится у двери) и садитесь в кресло. Нажимая на панель управления, установите поочередно каждую из сообщенных Вам в Башне дат (Oct.11, 1984 10:04 am, Jan.17,1207 5:46 am, Nov.23, 9791 6:57 pm). После установки каждой из дат не забывайте нажимать кнопку ввода на панели управления. Вам будут показаны три созвездия, являющиеся шифром, открывающим путь в период Stoneship.

После того, как Вы определите все три созвездия (лист, змея, насекомое), выходите из Планетария и идите к колоннам, находящимся напротив входа в Библиотеку. Вам необходимо найти колонны с соответствующими символами и нажать на находящиеся на них символы в той последовательности, в которой они были сообщены в Планетарии (символ при этом подсветится зеленым цветом). Как только это проделано, раздастся звук всплывающего корабля. Возвращайтесь на причал и сойдите с него на корабль. Открывайте входную дверь и спускайтесь в трюм. Там Вы окажетесь перед Книгой Myst, переносящей в период Stoneship Age. Откройте ее и кликните на появившейся картинке. Это позволит перенестись в нужную эпоху.

Stoneship Age

Итак, Вы оказались на палубе корабля. Левее корабля видна лестница, ведущая куда-то наверх. Поднимайтесь по ней и Вы окажетесь перед телескопом. С помощью этого телескопа Вам необходимо определить направление на маяк (135 градусов).

Спускайтесь вниз и идите к зонтику. Под зонтиком находятся три кнопки. Нажмите правую кнопку. Она включает насос для откачки воды из подвала маяка. После того, как Вы включили насос, идите на маяк и спуститесь в подвал. Там находится большой сундук. Внизу, на правой боковой стенке сундука, находится кран. Откройте его и выпустите воду, затем закройте этот кран. Идите снова к зонтику и снова нажмите правую кнопку, чтобы затопить подвал маяка и поднять сундук. Возвращайтесь на маяк, сундук должен всплыть. Рядом с ним должен лежать ключ, прикрепленный к настилу. Откройте этим ключом сундук. В нем Вы найдете еще один ключ. Этим ключом можно открыть замок, закрывающий выход на верхний этаж маяка. Открывайте его и поднимайтесь на-

верх. Перед Вами окажется генератор с подключенными к нему батареями. Вам необходимо зарядить эти батареи, чтобы включить освещение в помещениях острова. Заряжаются они просто: поставьте курсор на ручку генератора, нажмите кнопку на мышке и не отпускайте ее примерно 5 - 7 секунд. Ручка должна крутиться без перерыва. Кликните на батареях. Там есть стеклянное окошко, показывающее уровень заряда батарей и лампочка. Чем больше заряд, тем выше планка на этом индикаторе. Лампочка при этом должна гореть зеленым огоньком. Полный заряд батарей дает Вам возможность освещать помещения на острове в течение, примерно, 10 минут. Так что двигаться желательно побыстрее. Если свет отключился, а Вам необходимо еще что-то выполнить на острове, снова придется возвращаться к генератору и заряжать батареи.

Проделав эти операции, возвращайтесь к зонтику и нажмите на среднюю кнопку. Она включает насос, откачивающий воду из подземных комнат в скале. Теперь Вы имеете возможность поочередно посетить комнаты братьев и вложить в их книги, находящиеся в Библиотеке, новые страницы. Возвращайтесь на корабль и исследуйте скалу. Там есть два входа. Один из них ведет в комнату брата по имени Achenar, а другой - в комнату брата Sirrus. Кстати, между этими комнатами находится потайное помещение, в котором расположен большой компас, без включения которого Вы не сможете вернуться на основной остров, в Библиотеку, и продолжить свою нелегкую миссию по спасению Myst'a от "врагов Отечества".

Итак, Вы спустились, допустим, в хорошо прибранную комнату. Это комната Sirrus'a. Обнаружить страницу из книги особого труда не составляет, поэтому я не буду уделять много времени описанию ее местонахождения. Найдя страницу, забирайте ее и выходите из комнаты. Но не торопитесь, сразу за дверью, справа, находится небольшая красная кнопка. Нажав ее, Вы откроете вход в потайное помещение. Заходите в него. Пройдя немного по полутемному коридору, Вы попадете в большую комнату. Оглядитесь, здесь должен находиться большой компас. Нашли его? Вам необходимо выставить на нем направление на маяк. Если Вы не забыли - это 135 градусов (что соответствует направлению "юго-восток"). Для выставления этого азимута просто нажмите на компасе кнопку, соответствующую нужному направлению. Предупреждаю, ошибка приведет к непредсказуемым последствиям.

Теперь выходите на поверхность. Ваш путь лежит снова к зонтику. Нажмите на левую кнопку. Она приводит в действие насос, откачивающий воду из трюма корабля. Перед Вами открыт путь возвращения в Myst. Входите в трюм корабля и найдите большой красивый стол. Для возвращения Вам достаточно просто кликнуть на поверхности этого стола ...

Поздравляю с возвращением. Быстро-быстро идите в Библиотеку и вставьте найденную страницу в соответствующую книгу. Если Вы теперь откроете ее и кликните на окошке, то снова услышите то ли просьбу, то ли требование принести следующую страницу.

Но не теряйте времени попусту. Ведь еще необходимо удовлетворить и желание второго братца.

Возвращайтесь на причал, входите в каюту корабля, кликните на окошке в книге и Вы снова перенесетесь в Stoneship Age. Я так думаю, что особых трудностей с изъятием синей страницы у Вас не возникнет. Ведь Вы теперь стали чуть ли не главным проводником по данному периоду. Тем более, что к телескопу идти не надо (Вам уже известно направление на маяк). Вход в верхнее помещение маяка тоже открыт. Какую кнопку под зонтиком нажать и что после этого произойдет, для Вас тоже не является тайной. Единственное - Вам нужно найти в скале вход в комнату второго брата и взять синюю страницу. Порядок возвращения аналогичен уже пройденному Вами с красной страницей в руках.

Ничего страшного не произойдет, если Вы первой обнаружите не красную, а синюю страницу. Единственное отличие заключается в том, что кнопка, открывающая потайную дверь, будет находиться не справа, а слева от двери, ведущей в комнату одного из братьев.

Да, чуть не забыл, в комнате Achenar'a Вы должны будете обнаружить половинку белого листа бумаги, текст на котором, естественно, прочитать не- возможно. Этот лист Вам пригодится в конце игры. Там Вы и сможете прочитать его полностью, предварительно найдя вторую половину этого листа в другом периоде.

Итак, Вы изъяли вторую страницу из Stoneship Age и вернулись в Библиотеку. Вставьте ее в соответствующую книгу. Открывать книгу после этого особого смысла нет. Лучше продолжить "путешествие" по Myst'у.

Давайте теперь изучим Channelwood Age. Тоже очень заманчивый и туманный период в истории Myst'a.

Учитывая большое желание поскорее дойти до конца игры, я предлагаю, начиная с этого момента, исключить походы в Башню Обсерватории для получения очередного "секретного слова", дающего возможность проникнуть в тот или иной период развития Myst'a.

Если Вы со мной не согласны, то для того, чтобы узнать тот или другой код и место нахождения Книги Myst, переносящей Вас в новый период, необходимо делать следующее: с включением маркеров-переключателей, находящихся в различных местах острова Myst, на карте в Библиотеке будут появляться новые схематические изображения, соответствующие тем местам, в которые Вам предстоит проникнуть и доставить оттуда красные и синие страницы для книг братьев. Далее Вам необходимо путем вращения Башни Обсерватории (как это делать, Вы уже знаете) добиваться появления красной указательной линии на карте; кликнув на картине, открываете проход в Башню; с помощью лифта поднимаетесь в нее и определяете новые пароли.

Путь из Myst'a в Channelwood Age

Прежде, чем начать поход в данный период, ПРОВЕРЬТЕ, перерисовали ли Вы схему второго этажа Channelwood Age из книги в свой блокнот.

Для того, чтобы попасть в Channelwood Age, Вам необходимо пройти к башне с часами (мимо колонн - вниз) и повернуть налево. Вдали Вы увидите деревянный дом. Подойдите к нему и кликом на двери откройте ее. Войдя в дом, Вы увидите перед собой большую печь. Эта печь приводит в действие лифт, доставляющий Вас к Книге Myst. Развернитесь к входной двери и справа от нее Вы увидите сейф. Подойдите к нему, введите на панели комбинацию - 724 и с помощью ручки откройте сейф. Там Вы обнаружите не что иное, как коробок спичек. Достаньте спичку из коробка и зажгите ее, чиркнув о коробок. Повернитесь, подойдите к печи и разожгите в ней огонь, поднеся горящую спичку к окошку, расположенному в левом нижнем углу. Затем, поставив курсор на середину большого крана, поворачивайте его по часовой стрелке до упора (иконка вращения должна быть зеленого цвета). Вы услышите звуки глухих ударов - это поднимается лифт из подземелья. Подождите, пока эти удары не прекратятся. Далее нужно действовать очень быстро. Снова поставьте курсор на середину крана и, зажав кнопку мышки, поверните его в обратную сторону (иконка должна быть красного цвета) до упора, закрыв таким образом подачу топлива в печь. Снова послышатся глухие удары - это лифт начал опускаться вниз. Теперь поворачивайтесь и выходите из избушки.

Выйдя из нее, повернитесь к входной двери и справа от дома Вы увидите огороженную площадку, посередине которой выросло высоченное дерево с вырезанной в стволе нишей - лифтом. Поднимайтесь на эту площадку и, войдя в лифт, опускайтесь в подземелье. Вы окажетесь в небольшой комнате, где и найдете очередную Книгу Myst. С ее помощью переноситесь в период Channelwood Age. Если Вы не сможете достаточно быстро забраться в дерево - при следующей попытке не перекрывайте полностью подачу газа в печь. Если после того, как Вы встали в кабину, лифт начал подниматься, нажмите белую кнопку слева от Вас. Это позволит выпустить пар и опустить дерево до подземного уровня.

Channelwood Age

Поздравляю. Мы оказались в одном из самых лучших, на мой взгляд, мест в Myst'e. Посмотрите, какая красота! А звук! Если в комнате побрызгать освежителем воздуха с соответствующим запахом, будет вообще неподражаемо (я, правда, не пробовал). Забегая вперед, скажу, что на втором и третьем "этажах" будет не хуже.

Но вернемся к нашим баранам. Все переходы на первом уровне необходимо делать только по настилам. Прежде всего Вам необходимо пройти к ветряной мельнице. Зайдите внутрь. Вам необходимо переключить подачу воды с мельницы к деревьям. Для этого сделайте следующее: подойдите к вращающемуся устройству и опустите красный рычаг, затем подойдите к баку и поверните кран, расположенный внизу бака. Выходите из здания мельницы. Если все сделано правильно, то Вы услышите журчание бегущей по трубе воды.

Далее Вам необходимо переключить подачу воды к лифту, который поднимет Вас на второй уровень. Выйдя из мельницы, Вы увидите с правой стороны лифт и рядом лестницу, а чуть дальше, тоже с правой стороны, еще один лифт. Вот к этому второму лифту и необходимо подключить воду. Делается это с помощью переключателей, расположенных в тех местах, где трубы разветвляются. С помощью поворота ручки на этих переключателях направьте поток воды к нужному лифту (желтые точки на переключателе показывают направление потока). Подойдите к лифту (напоминаю, если вода течет в нужном направлении, то Вы будете слышать ее журчание), кликните на двери и войдите в него, повернитесь и закройте за собой дверь, кликнув на ней еще раз. Дерните за рычаг, расположенный справа, - Вы поднимитесь на второй уровень.

Теперь Вам пригодится карта, которую Вы перерисовали из книги. Выйдите из лифта и осмотритесь. Невдалеке Вы увидите лифт (справа от Вас), а рядом с ним - лестницу. Теперь сориентируйтесь по карте. Там крестиком обозначено то место, в котором расположен переключатель, открывающий дверь на лестницу. Если Вы сразу не сможете определить направление, по которому Вам необходимо двигаться к этому переключателю, то воспользуйтесь следующим советом - подойдите к лестнице и пляшите от нее, как от печки (начала координат). Обнаружив переключатель, измените его состояние. Вы увидите, как открывается дверь на лестницу. Теперь Вам необходимо спуститься по ней вниз, на первый уровень, и переключить подачу воды на лифт, расположенный рядом с лестницей. Переключили? Поднимайтесь снова на второй уровень и заходите в лифт. Известным уже способом поднимайтесь на третий уровень. Здесь и находятся комнаты братьев. Выйдя из лифта, проходите прямо и попадете в первую из них. Ищите страницу. Во время поисков в одном из ящиков дивана Вы сможете найти вторую половину той бумажки, которую Вы нашли в Stoneship Age. Ее можно не забирать.

Найдя страницу из книги Sirrus'a, спускайтесь лифтом на второй уровень и по лестнице - на первый.

Теперь Вам необходимо найти одиноко стоящий генератор, он находится немного левее и дальше того лифта, на котором вы поднимались на второй уровень. К нему, как и к лифтам, тоже необходимо подключить воду. Сделав это, дерните за ручку на генераторе. Из-под воды появятся мостки, по которым Вы сможете пройти дальше. Пройдя немного вперед, Вы окажетесь перед лифтом. Поверните правее, там находится кривошипный механизм, ручку которого Вам необходимо покрутить, чтобы выдвинуть и подключить трубу к находящемуся рядом с Вами лифту. Теперь Вам осталось подать по этим трубам воду, чтобы включить лифт. На нем Вы поднимитесь в комнату, где находится Книга Myst. Воспользовавшись ею, вернитесь в Библиотеку.

Вложите новую страницу в соответствующую книгу, если есть желание, послушайте, что на сей раз интересного сообщит Вам Sirrus - и вперед, т.е. назад, в Channelwood Age, за второй страницей.

Для этого Вам снова предстоит пройти в деревянный домик и с помощью газовой печи и дерева спуститься в подземелье.

Устали? Теперь будет немного проще. Сделайте только одно переключение подачи воды к лифту, расположенному рядом с лестницей, и поднимитесь на третий уровень. Выйдя из лифта, развернитесь и пройдите правее. Недалеко от этого места, справа, находится комната второго брата. Найдите страницу и спускайтесь вниз. Верните переключатель подачи воды в прежнее положение (к лифту, ведущему в комнату Книги Myst) и возвращайтесь в Библиотеку. Вложив страницу в книгу, послушайте, что может сообщить Вам Achenar.

Теперь подошла очередь посетить период Mechanical Age.

Путь из Myst'a в Mechanical Age

Дорога к нему также запутана и полна всяких причуд. Начнем с того, что Вам необходимо пройти к Башне с часами, находящейся в противоположном от Библиотеки конце острова.

Подойдя к ней, Вы окажетесь перед устройством с двумя колесами и кнопкой. Для того, чтобы войти в Башню, нужно выставить на часах время - 2 часа 40 минут. Это можно сделать с помощью колес. Вращая большое колесо, Вы выставляете минуты, а малым - часы. Проделав эту несложную операцию, нажмите на кнопку и войдите в Башню. Перед Вами будет находится еще одно хитроумное устройство. На нем с помощью рычагов необходимо выставить новый код - 2,2,1 (сверху вниз). Над этим придется немного повозиться. Но все пройдет легко, если Вы на одном из рычагов сделаете затяжной клик, т.е. зажмете кнопку "мышки". При этом сначала повернутся два колеса, а затем будет вращаться только среднее. Если у Вас не получится, не отчаивайтесь, нажмите на рычаг справа от этого устройства (он приводит все в исходное положение) и попробуйте еще.

После того, как Вам удастся выставить необходимую комбинацию, выходите из Часовни и направляйтесь к большим колесам, расположенным рядом с причалом. Там и находится Книга Myst, с помощью которой можно перенестись в Mechanical Age.

Mechanical Age

Вы оказались в новом периоде. Рядом с Вами находится подставка с колесиками. Это вход в помещение с Книгой Myst, возвращающей Вас в Библиотеку Myst. Перейдите на другой остров и войдите в помещение.

Для того, чтобы определить код, открывающий вход к Книге, Вам нужно будет немного повертеться вместе с башней на соседнем острове. Если же Вас это не интересует, то пропустите следующий абзац, и начинайте сразу с поисков книжных страниц.

Для того, чтобы правильно вращать башню, Вам необходимо сначала потренироваться на симуляторе вращения. Он находится в жутковатой комнате од-

ного из братьев и представляет собой небольшое устройство с двумя рычагами и экраном с указателем (типа компаса). Вращать башню несложно: поставьте левый рычаг на одно деление вверх, а правый поднимите вверх до упора и стрелка на индикаторе начнет вращаться. На поворот к другому острову необходимо 7-8 секунд. По истечении этого времени Вам необходимо быстро вернуть правый и левый рычаги в исходное положение. Раздастся характерный звук. Вам нужно полностью прокрутить один-два круга и запомнить звуки. Для каждой "стороны света" они разные. ПОМНИТЕ, что Вам нужно выйти на ЮГ. Если Вы готовы, то пройдите в длинный коридор. С одной стороны будет находиться красная кнопка, нажмите ее и откроется вход вниз. Проходите внутрь, перед Вами будет находиться тумба. Необходимо вращать ее до тех пор, пока на экране не появится красная подкова. Выходите из этой комнаты наверх, снова нажмите на красную кнопку, вход закроется. Найдите лифт, заходите в него и нажмите клавишу подъема. После того, как лифт остановится, нажмите среднюю клавишу и быстро выходите (до того, как дверь лифта закроется). Подождите, пока лифт уйдет, и подойдите к пульту управления вращением башни. Далее Вам необходимо поворачивать башню и исследовать каждый остров, которому будет открываться выход. На двух островах находятся подставки с изображением половины кода, открывающего доступ к Книге Myst. Когда Вы вычислите обе половины, можете повернуть башню на ЮГ и заняться поисками книжных страниц.

Если Вы пройдете прямо от центрального входа, то окажетесь в красивой красной комнате. Найдите в ней трон. Страница из книги находится в потайном помещении. Для того, чтобы найти и открыть его, кликните "мышкой" между троном и ковром (справа). Войдите в открывшуюся дверь. Справа от бутылок находится свиток, в котором Achenar сообщает Sirrus'у, что его угнетает жадность брата, и обещает, что его слуги не будут платить налоги. Слева от стеллажа с бутылками, в одном из ящиков, находится красная страница. Берите ее и выходите к той подставке с колесиками, о которой я уже сообщал.

Чтобы открыть доступ к Книге Myst, Вам необходимо набрать кодовую комбинацию: подкова, треугольник - прямоугольник - треугольник, круг - три треугольника, полкруга. Спускайтесь в открывшийся проход и с помощью Книги возвращайтесь в Библиотеку. Вложите страницу в соответствующую книгу. Теперь возвращайтесь в период Mechanical Age за второй страницей. Как это сделать, Вам известно.

Поиски второй страницы должны привести Вас в комнату второго брата. В отличии от предыдущей, она выглядит просто ужасно. Снова ищите трон. На сей раз вход в потайную комнату нужно искать слева от трона: между троном и симулятором вращения башни. Открыв ее, входите и ищите страницу среди бутылок и банок.

Взяв страницу, не задерживайтесь и возвращайтесь в Библиотеку Myst. Вставьте ее в книгу и прослушайте сообщение. Вам остается посетить еще один период - это будет путешествие на космическом корабле в Selenitic Age.

Путь из Myst в Selenitic Age

Итак, Вам предстоит космическое путешествие. Выходите из Библиотеки и идите к кирпичному зданию, которое находится сразу за колоннами. Войдите в него - это электростанция. Вам необходимо подать на космический корабль питание, равное 59 В.

ВНИМАНИЕ: превышение этого значения ведет к перегоранию предохранителей, так что не забудьте запомнить игру.

Для подачи этого напряжения Вам нужно на панели управления нажать следующие кнопки: 1, 2, 3, 6, 7, 10 (порядок расположения кнопок - на правой стене). Если все сделано правильно, то оба индикатора будут показывать - 59 В.

Выходите из здания и поверните налево. Перед Вами будет находиться кирпичная башня. Необходимо забраться на нее и дернуть за расположенный там переключатель. Идите к космическому кораблю, находящемуся левее Библиотеки. Перед ним находится еще одна башня. Проделайте с ней то же самое, что и с предыдущей.

Прежде чем зайти в космический корабль, проверьте, перерисовали ли Вы из книги клавиатуру. Если нет, то вперед - в Библиотеку. Теперь начинается самое интересное для тех, кто не знаком с музыкальной грамотой. Заходите в корабль, слева от входа находится панель управления, на которой необходимо набрать ноты в той последовательности, в которой они указаны в книге из Библиотеки. Только не надо ругать своих родителей за то, что не привили Вам любовь к музыке. Напротив этой панели, в корабле, находится подобие небольшого органа, с помощью которого Вы сможете подобрать необходимые ноты. Дерзайте и у Вас все получится.

Если все сделано правильно, то после нажатия клавиши на панели управления, перед Вами появится Книга Myst, переносящая в Selenitic Age.

Selenitic Age

В этом периоде Вам предстоит для начала найти и включить пять микрофонов, передающих звуки: вода, огонь (гром), часы, флейта (кристаллический звук), ветер. Включаются они с помощью находящихся рядом с каждым микрофоном кнопок.

При этом возле микрофонов, передающих звуки "кристалл (флейта)" и "вода", Вы сможете найти красную и синюю страницы соответственно.

Теперь Вам необходимо пройти к пульту наведения центральной станции и ввести координаты направлений на включенные микрофоны. Для этого Вам нужно пройти по туннелю возле микрофона "вода". Введите следующие координаты:
- вода - 153, 4;
- огонь (гром) - 130, 3;
- часы - 55, 6;
- кристалл (флейта) - 15, 0;
- ветер - 212, 2.

После того, как Вы это выполните, нажмите кнопку "сигма (суммирование)". Это даст Вам звуковую последовательность для открытия двери недалеко от космического корабля. Подойдите к этой двери и на панели управления введите следующую последовательность: кристалл (флейта), вода, ветер, огонь (гром), часы. Перед Вами отроется дверь, входите внутрь, садитесь в подземный корабль. С помощью этого судна Вы доберетесь до Книги Myst, возвращающей в Библиотеку. Нажимайте кнопку "вперед" и поехали. Последовательность направлений, по которым Вы должны двигаться, следующая: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE. По прибытии на конечную станцию выходите из корабля и найдите Книгу Myst. Переноситесь в Библиотеку, вставляйте страницу в книгу и возвращайтесь в Selenitic Age за оставшейся. К вашей радости, повторно набирать последовательность нот не потребуется. Главное - не перепутать направления движения подземного корабля. Вставьте последнюю страницу в книгу.

Казалось бы, все потерянные страницы найдены (больше новых обозначений на карте Myst'a нет, а, значит, все периоды Вы посетили), но братья требуют доставки еще одной страницы из какого-то периода Dunny Age.

Для того, чтобы попасть в этот период, подойдите к книжному шкафу и найдите книгу на средней полке, в которой изображены диаграммы. Найдите и перерисуйте себе в блокнот диаграмму номер 158.

Подойдите к камину (или это просто дымоход), заходите в него и нажмите кнопку. Перед Вами появится панель, на которой необходимо повторить диаграмму 158 (это делается с помощью клика "мышкой" в том месте, где должен быть крестик). Если Вы набрали эту диаграмму, то снова нажмите кнопку на стене камина. Камин повернется и перед Вами окажется зеленая книга - Dunny Age, красная и синяя страницы. Откройте книгу и перед Вами появится Atrus - прародитель Myst'a и отец Sirrus'a и Achenar'a. Он попросит принести ему белую страницу, половинки которой Вы находили в Stoneship Age и Channelwood Age, которая находится где-то в сейфе на причале. И после этого он отпустит Вас "с миром".

Итак, у Вас есть четыре выхода из этой ситуации:
- взять красную страницу и отнести ее Sirrus'y;
- взять синюю страницу и отнести ее Achenar'y;
- пойти к Atrus'y без белой страницы;
- найти сейф и вернуть Atrus'y белую страницу.

Если Вы принесете страницу кому-нибудь из братьев, то они станут могущественны и пленят Вас. Сделают они это весьма интересно: Вы просто поменяетесь местами с тем братом, которому поможете, то есть он окажется на свободе, а Вы - в книге. Но этого мало, братец, не торопясь и насмехаясь над Вашей наивностью, выдернет несколько страниц из ставшей теперь Вашей книги и "свет божий" в Ваших очах "померкнет". Кто и когда спасет Вас из заточения - никто не знает.

Если Вы вернетесь к Atrus'y без страницы, то это будет самой большой глупостью, которую можно допустить в этой игре (старость надо уважать). Остается один выход - нажать на кнопку в камине, вернуться в Библиотеку и выйти на причал.

Подойдите к маркеру-переключателю, расположенному на причале, и опустите рычаг вниз. Если до этого Вы включили все маркеры-переключатели, то, опустив рычаг, сможете открыть сейф и взять белую страницу.

Возвращайтесь в Библиотеку, заходите в камин, снова набирайте диаграмму, возвращайтесь к зеленой книге, откройте ее и кликните на странице. Вы перенесетесь в Dunny Age. Найдите Atrus'a. Он еще раз попросит отдать ему белую страницу. Сделайте это, не испытывайте терпение могущественного человека. После того, как Вы вернете Atrus'y лист, он попросит Вас немного подождать и исчезнет, чтобы разобраться со своими сыновьями, предавшими его. Не волнуйтесь, не насовсем. Вернувшись, он поблагодарит Вас за оказанную ему услугу и отдаст Вам Книгу Myst, попросив держаться подальше от различных приключений.

Возьмите Книгу, откройте ее и кликните на странице. Вы вернетесь в Библиотеку. Посмотрите, что стало с книгами братьев. Они исчезли и вместе с ними исчезли и их владельцы. Теперь Myst спасен, благодаря Вашим героическим усилиям, храбрости и ловкости.

Он Ваш. Живите в нем и радуйтесь.

RELENTLESS: LITTLE BIG ADVENTURE

Фирма - Electronic Arts. Год выпуска - 1994.
Монитор - SVGA. Размер на CD - 500Mb.

Перед Вами-описание CD-версии этой игры, но существует и простая PC-версия. Они отличаются тем, что в CD-версии больше мультиков и отцифрованная речь.

Эта игрушка идет только в режиме SVGA, и, если у Вас видеокарта меньше 512Kb или монитор - VGA, то можете нижеследующее описание не читать. Little Big Adventure можно отнести к разряду RPG.

Управление:

Управление в этой игрушке простое. Twinsen-ом в игре можно управлять курсорами (вправо, влево - разворачиваться; вверх, вниз - ходить вперед, назад).

Главный герой Twinsen (мы) может пребывать в четырех состояниях:

1 - Нормальное (ходить, говорить с другими существами, читать объявления на стенах)

2 - Спортивное (бегать, прыгать)

3 - Агрессивное (единственное, что можно делать в таком состоянии - бить всем морду)

4 - Осторожное (прятаться)

Space - выполнять какую-то функцию. В разных состояниях функции тоже разные. Если Вы в Нормальном состоянии, то SPACE - это читать объявления, говорить с другими существами; если в Спортивном - то прыгать; в агрессивном - махать руками и ногами. А если же Вы в Осторожном состоянии, то SPACE - это прятаться.

По ходу игры Вы будете собирать какие-то вещи. Получить к ним доступ Вы сможете, нажав кнопку SHIFT. Потом выбирайте нужную Вам вещь и жмите ENTER.

Чтобы поменять состояние, в котором Вы находитесь, нужно нажать CTRL (появится менюшка) и, не отпуская CTRL, выбрать состояние, в котором Вы бы хотели пребывать. В этой менюшке еще можно посмотреть количество оставшихся жизней и магии (смотрите ниже).

Еще несколько слов про менюшки. В самом начале игры появится следующее меню:

NEW GAME
CONTINUE SAVED GAME
OPTION MENU
QUIT

Если Вы первый раз вошли в игру, то Вам нужно выбрать NEW GAME, а потом внести свое имя. Это и будет Вашей сохраненной игрой на протяжении всей игры.

Через CONTINUE SAVED GAME Вы можете продолжить Вашу сохраненную игру, чтобы не начинать все сначала. Вам нужно будет выбрать эту опцию и потом выбрать Вашу сохраненную игру.

С OPTION MENU будет интереснее. Она делится на несколько подгрупп:

RETURN TO THE PREVIOUS MENU
VOLUME SETTINGS
SAVED GAMES MANAGEMENT
ADVANCED OPTIONS

Самая первая опция - это возвращение в предыдущее меню, из второй можно регулировать громкость звуковых эффектов, музыки и т. п. Из SAVED GAMES MANAGEMENT Вы можете сделать еще одну копию Вашей сохраненной игры (COPY SAVED GAME) или же вообще удалить ее (DELETE SAVED GAME). ADVANCED OPTIONS тоже делится на несколько подгрупп:

RETURN TO THE PREVIOUS MENU
AGRESSIVE (AUTO)
POLYGON DETAIL (FULL)
SHADOWS (ALL)
SCENERY ZOOM ON

Самая первая опция - это возвращение в предыдущее меню. Вторая регулирует агрессивное состояние. Если стоит AUTO, то компьютер сам будет выби-

рать удары. Если же у Вас стоит MANUAL, то тогда Вы сами будете выбирать, как Вам драться: нажав SPACE и вверх, Twinsen ударит ногой; SPACE и влево - левой рукой, и, соответственно, SPACE и вправо - правой рукой. Если у Вас эта игрушка тормозит, то Вам нужно изменить POLYGON DETAIL на LOW или на MEDIUM. По ходу некоторые моменты игра сама будет приближать. Чтобы отключить эту опцию, нужно отключить SCENERY ZOOM.

В самой игре выскочит подобная менюшка, если Вы нажмете F6.

Все же вернемся к самой игре. Ее история довольно проста.

Была такая планета Twinsun. Она развивалась веками и ее население составляли Rabbibunnies (зайчики), Quetches (простые люди вроде нас), Grobos (слоники) и Spheros (низенькие существа). Они все жили без проблем, пока злой тиран, доктор Funfrock, не захватил мир. Funfrock построил Cloning Centre, где он производил роботов-солдат (солдат, злых слоников (Клонов) и других уродов). Еще он построил Mutant Factory, где производил уродливых мутантов, и Teleportation Centre, откуда снабжал и снабжает все острова мутантами, роботами и солдатами. Сам же он укрепился на Force Island, куда ни проехать, ни проплыть. Но, несмотря на все это, народ все еще хранил надежду на освобождение. Но за последнее время стало так много налогов и арестов, что жители стали понемногу отчаиваться. Были люди, которые в надежде, что будет избранник, который освободит их от гнета злого Funfrock-а, оставляли вещи, которые могли бы всячески помочь ему.

Всех восставших против него Funfrock сажал в тюрьмы. В одну из них он посадил и нас. Именно с этого момента мы и присоединяемся к нашему герою Twinsen'у...

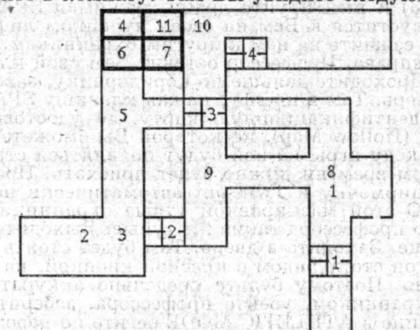
Перейдите в Agressive Mode (F3) и имитируйте драку, нажимая SPACE, пока не приедет охранник. Когда он спустится к Вам на своем дурацком лифтике, забейте его, вставайте на лифтик и езжайте на нем к другим охранникам. Забейте охранника, а потом профессора, справа. Профессор оставит Вам свой ключ. Берите его и идите открывайте дверь. Проходите дальше по коридорчику, заворачивайте направо и входите в правую дверь. Там в шкафу, нажав клавишу SPACE в Normal Mode, Вы найдете Вашу идентификационную карту, те удостоверение(Identification Card), и также карту (Hollow Map), по которой Вы сможете узнавать о Вашем местонахождении. По ходу игры на ней будут появляться стрелки, которые укажут, куда Вам в скором времени нужно будет приехать. Проходите дальше в комнату, заходите за ширмочку и Twinsent автоматически переоденется в уборщика (Fellow Nurce). С этой маскировкой тупые охранники не смогут Вас узнать, но не надейтесь, что профессора такие же тупые. Выходите из этой комнаты и идите вверх по лестнице. Заходите в дверь. Там будет стоять охранник. Его будет нелегко убить, т. к. он стоит рядом с красной кнопкой, на которую нажимать совсем не обязательно. Поэтому будьте предельно аккуратны. После того, как Вы расправитесь с охранником, убейте профессора, заберите у него ключ и выходите на улицу. На улице в ATHLETIC MODE бегите по дорожке налево (от Twinsen-а). Вы прибежите к большой куче мусора. Заходите в самую середину этой кучи и нажимайте SPACE в DISCREET MODE. Twinsent спрячется в мусоре и, когда приедет контейнер за мусором, переберется в него. Таким образом, контейнер провезет Вас через охрану. Когда Вы вместе с мусором будете выброшены на свалку, идите вперед и заходите в дверь. Там будет горевать зайчик. Помогите ему (откройте сундук в углу комнаты (SPACE в NORMAL MODE)). За это Вы получите 25 монет. По ходу игры Вы сможете собирать деньги и - мой Вам совет- собирайте их как можно больше: они Вам еще очень пригодятся. Выходите из дома зайчика и идите дальше (вниз по дороге). Этот остров, на котором мы сейчас находимся, называется "Citadel Island" и он разделен на четыре части:



Первая - откуда мы только что сбежали, на второй находится аптека, в которой мы "приобретем" сироп, в третьей части находится бар, в котором мы найдем пьяного клона, и также порт, из которого мы уплывем на другой остров. В четвертой же части находится дом архитектора(см. ниже) и наш родной дом. Бегите прямиком к своему дому и там Вы встретите свою возлюбленную. Вы с ней поболтаете, а потом зайдете в дом. Но все не кончится так хорошо. Вскоре к Вам в дверь начнут врываться клоны. Вы должны БЕГОМ отправиться в комнату, которая находится прямо напротив входной двери. В комнате зайдите в камин и в DESCREET MODE, не отпуская, нажмите SPACE. Тогда, когда клоны войдут, они уведут Вашу девушку, но Вас не найдут. Если же Вас все-таки поймают, то еще раз убегайте из тюрьмы и идите к дому. Но там вместо

девушки будет стоять клон, а дверь будет замурована. Чтобы попасть в дом, Вам нужно будет пролезть туда через трубу. Для этого перейдите в ATHLETIC MODE и пропрыгайте по холмикам к трубе. Так Вы "допрыгаетесь" до трубы. Встаньте на нее сверху и нажмите SPACE в NORMAL MODE. Таким образом Вы проникните в дом. В доме в NORMAL MODE подходите ко всем шкафчикам, растениям, кроватям и нажимайте SPACE. Вы соберете множество полезных вещей. Но не уходите из дома, пока Вы не найдете свой синий плащ и желтый мячик. Благодаря плащу, Вы достигнете первого уровня магии (их всего четыре), а с помощью мячика Вам будет легче убивать клонов. Да, и еще в одном растении Вы найдете ключик. Это ключик от подвала. Откройте подвал, но не заходите внутрь. Через трубу выбирайтесь наружу и бегите в БАР (3).

В баре идите на второй этаж и там Вы встретите пьяного клона. Поговорите с ним. Он Вам скажет, что знает, куда отвезли нашу девушку, но расскажет Вам только в том случае, если Вы купите ему выпить. Подойдите к официанту (оранжевому зайчику, бегающему туда-сюда с бутылкой) и поговорите с ним. Заплатите ему 10 у. е. за выпивку и идите обратно к клону. Он скажет, что видел девушку и клонов где-то в порту, когда они уезжали на другой остров. Выходите из бара и идите в аптеку. Там с помощью шариков убейте профессора и возьмите с полки красную фляжку (сироп). Выходите из аптеки и идите в порт. Билетик купить Вам не удастся и поэтому придется пройти нелегально. Забейте слоника возле ворот и возьмите ключик, который он Вам оставит. Открывайте ворота и заворачивайте направо. Там Вы увидите грустного слоника. Грустного, потому что он никак не может расставить ящики в соседней комнате. Он готов даже поделиться своим билетом, если ему кто-нибудь поможет. Поговорите с ним и проходите в комнату. Там Вы увидите следующую картину:



Для того, чтобы поставить четыре ящика на четыре креста, Вам сначала нужно подвинуть первый ящик на первое место. Потом обойти его и подвинуть второй ящик на второе место. Потом обойти второй ящик и поставить его на третье место, а потом на его место назначения (4). После этого поставьте третий ящик на пятое место, обойдите его и затолкайте на крест номер шесть. Потом задвиньте четвертый ящик на седьмое место. Ну и остался последний ящик, первый. Подвиньте его на восьмое место, потом на девятое. Потом подвигайте его к стенке (10) и, наконец, на одиннадцатый крест. Все. Все ящики на месте и мы можем идти к слонику за билетом. Выходите и говорите с ним. Он нам даст билетик. Подойдите к зайцу рядом с кораблем и используйте на нем билет. После этого садитесь на корабль и уплывайте на PRINCIPAL ISLAND...

Этот остров еще больше острова CITADEL. И поэтому я приведу его карту:



Когда Вы выйдете из корабля, идите налево (карта) и убивайте всех, кто попадется Вам на пути. Идите в библиотеку и найдите там библиотекаря (зайчика, который постоянно бегает к раковине и пьет сырую воду. Поговорите с ним. Он нам поведает, что его доктор разрешает ему пить только сырую воду, и скажет, что, если мы сможем изменить вкус воды, то он откроет для нас дверь, где лежит секретная информация. Идите в населенный пункт, найдите кого-нибудь из местных жителей и они Вам скажут, что, чтобы доказать, что мы не за клонов, нам нужно будет убить клона. Это мы и сделаем. Найдите первого попавшегося клона и забейте его. Идите в нижний конец этой части и говорите с двумя зайчиками, которые там стоят и то и дело смотрят на часы. Следуйте за коричневым зайчиком. Он подзовет своего друга, который, в свою очередь, отведет Вас к себе домой. Следуйте за ним. Когда Вы придете в дом, подойдите к умывальнику и нажмите

SPACE в NORMAL MODE. Отодвинется картина и образуется проход. Подходите к проходу и Вы автоматически перелезете на другую сторону. Вы придете в комнату со слоником. Поговорите с ним и выходите наружу. Слоник Вам даст ключики от неохраняемой двери. Проходите через нее и идите налево, в магазин. Опознать магазин можно по вывеске с канистрой. В этом магазине Вы можете купить много полезных вещей. Первым делом нужно приобрести бензин (GAS). Для этого нужно подойти к канистре и нажать SPACE. Кроме канистры, купите еще MECA PENGUINа, которого очень не любят красные клоны. Выходите из магазина и говорите с зайчихой, которая стоит рядом. Она отвлечет клона, а Вы в это время проскользнете к ASTRONOMERу. Когда Вы пройдете крутого клона, идите вверх по левой лестнице, обегайте зеленого клона и через решетку прыгайте к ASTRONOMERу, который под домашним арестом. Поболтайте с ним. Он Вам скажет, что у него в PORT BELOOGA у него есть друг-лодочник, который по дешевке отвезет нас куда угодно. Выходите из дома ASTRONOMERа, подлезая под полом. Когда Вы выйдете из дома ASTRONOMERа, переходите в DISCREET MODE и осторожно проходите мимо крутого клона. Идите к мотоциклу. Из него выйдет солдат и начнет (как бы поделикатнее выразиться) писать. Можете не ждать, а можете и подождать до конца процедуры, а потом пришить его. Мотоцикл - Ваш! Садитесь на мотоцикл и езжайте на водяную башню. Каждая такая поездка будет забирать у Вас понемногу бензина. Чтобы посмотреть, сколько у Вас осталось бензина, нажмите SHIFT и на ячейке, где будет лежать канистра, будет написана цифра. Она и показывает, на сколько поездок у Вас хватит еще бензина. Забирайтесь на вершину башни по лестницам, а потом через решетку проходите внутрь башни. Там, внутри, встаньте рядом с водой и используйте сироп на ней. Twinsen выльет сироп в питьевую воду всего острова. Теперь вода на всем острове PRINCIPAL будет вишневая. Езжайте обратно и идите в библиотеку. Там подходите к библиотекарю. Он на своем прежнем месте. Он попробует воду и оценит Ваши старания. Следуйте за ним и он откроет Вам секретную дверь. Там на столе будет лежать книга. Почитайте ее и отправляйтесь в лагерь к машине. Если на этом острове Вы попадете в тюрьму, подзовите к себе близкостоящего охранника и говорите ему, что у Вас в стенке дырка. Наивный охранник пойдет проверить, а у Вас представится шанс бежать. Убейте охранника, заберите свои вещи и вылезайте через окно. На улице будет стоять еще один охранник. Он нас спросит, что мы там делаем. Вы можете ему ответить, что мы чиним антенны или что мы Санта Клаус. После этого в DISCREET MODE идите мимо крутого слоника у дверей тюрьмы и проходите дальше. Езжайте в PORT BELOOGA на машине и поговорите с зайчиком, который ловит рыбу. Он предложит всего за 10 у. е. привезти Вас куда угодно. Нам угодно в WHITE LEAF DESERT. Когда Вы приедете туда, будьте очень осторожны: Вам придется перепрыгивать с камушка на камушек в ATHLETIC MODE.

После того, как Вы пройдете, убивайте всех охранников. У одного из них, у того, который стоит возле ворот, есть ключ. Берите ключ и проходите через ворота. Дальше, возле колодца, будет сидеть мужик и играть на гитаре. Поговорите с ним. Он скажет Вам, что через колодец можно пролезть в замок, который в свое время был занесен вихрем. Прыгайте в колодец. Вы увидите мумию. При попытке пройти дальше мумия оживет и набросится на Вас. Утихомирьте ее и дальше пропрыгайте по колоннам, которые стоят недалеко друг от друга. (Если Вы все же провалились вниз, то не беспокойтесь: там есть лестница). Когда Вы все же достигнете другого "берега", то Вы увидите стойку, вокруг которой будет прыгать шарик. Заметьте, что если Вы встанете на стойку, откроется дверь через которую Вам будет нужно пройти. Но, как только Вы сходите с нее, дверь закрывается. Оптимальный выход - это если у Вас есть MECA PENGUIN: направить его на стойку, а самим подойти к двери и ждать. Когда пингвин достигнет цели, то откроется дверь и Вы сможете в нее войти (советую Вам в этом месте сохраниться). Если же у Вас нет MECA PENGUINа, то приготовьтесь к трудному путешествию: Вам придется на эту стойку тащить черти откуда одну статую. Вот карта этой части замка.

Условные обозначения:

◫ - место, куда нужно поставить статую

▥ - место, где стоит статуя

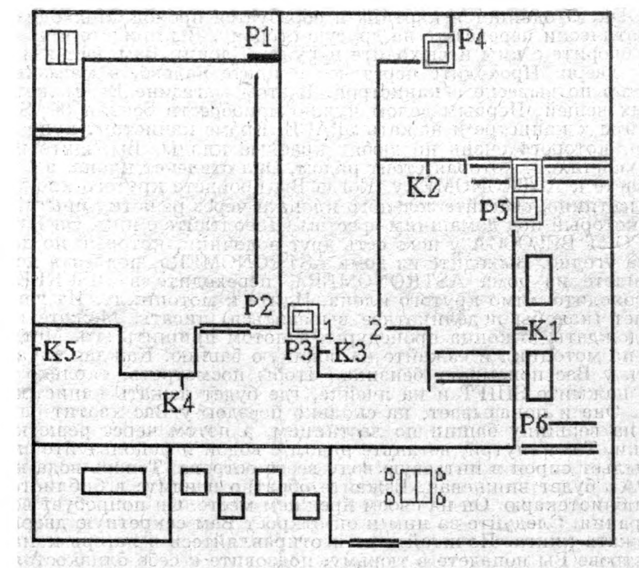
▭ - места, где лежат мумии

▣ - лифтики

☰ - дверь

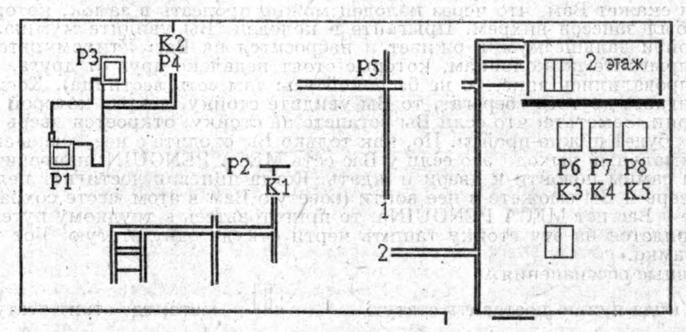
K1, K2 ... - переключатели

P1, P2... - места, куда нужно будет передвинуть статую



Следуйте следующей инструкции:
1 - Переключите переключатель K2.
2 - Переключите переключатель K4, но будьте осторожны, потому что со стороны пятого переключателя упадет бревно.
3 - Переключите переключатель K5.
4 - Передвиньте статую на место P1.
5 - Столкните статую вниз и дотолкайте ее до места P2
6 - Поставьте ее на лифтик P3.
7 - Поверните рычажок K3.
8 - Перепрыгните с места 1 на место 2.
9 - Поверните рычажок K2.
10- С приехавшего лифтика, с места P4, подвиньте статую на лифтик P5.
11- Забейте мумий и переключайте рычажок K1.
12- С места P6 двигайте статую на место, предназначенное для нее.
13- Проходите в дверь.

Как только Вы прошли через дверь, заворачивайте налево (от Twinsen-a) и бегите вперед. Через дырки в полу перепрыгивайте, но будьте осторожны - за Вами будет лететь бревно. Если Вы все же упали в дырку, то легче всего будет нажать ESC, выбрать QUIT GAME и продолжить свою сохраненную игру. Когда Вы добежите до переключателя, быстро переключайте его: в дороге выпадет целый отсек, куда и упадет потом бревно. Когда Вы пройдете этот "коридорчик" до конца, то заворачиайте налево. Проходите вперед мимо двух машинок, ездящих туда-сюда, и идите вперед, не переключая переключатель, который охраняется. Заворачивайте направо и проходите в дверь слева. Здесь тоже придется попотеть. вот план этого места:



Условные обозначения точно такие же.

Следуйте следующим инструкциям:

1 - С бордюрчика переключите переключатель P1 с помощью Вашего мяча (ALT)(Просто попадите в него).

2 - Когда лифтик P1 приедет в место P2, переключите переключатель еще один раз: лифтик поедет на прежнее место.

3 - Быстро спрыгивайте с бордюрчика, на котором Вы стоите, и на ходу догоняйте лифтик и запрыгивайте на него.

4 - Переключите второй переключатель (К2) и второй лифтик (Р3) приедет на место Р4.

5 - Садитесь на лифтик и уже с лифтика переключайте переключатель еще один раз: лифтик перевезет Вас на место Р5.

6 - Идите по бордюрчику до конца (1) и перепрыгивайте на другой бордюрчик (2).

7 - По бордюрчику идите к лестнице и переключите переключатели К4, а потом К5, как нам говорил один паучок (Sphero) в библиотеке: лифтики Р6, Р7 и Р8 выстроятся вроде лесенки.

8 - По этим лифтикам, как по лесенке, забирайтесь на второй этаж. Там будет стоять статуя.

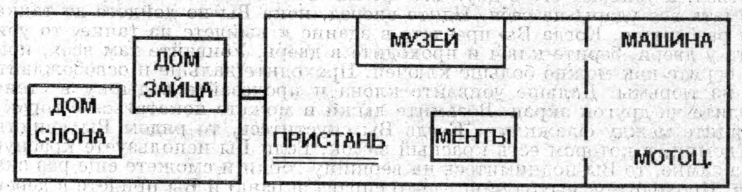
9 - Столкните ее вниз.

10- Спрыгивайте сами вниз и двигайте статую на стойку.

11- Проходите в дверь.

Дальше идите вперед и берите книгу. С помощью этой книги (Book of Bu) Вы достигаете второго (из четырех) уровня магии, и теперь мы можем говорить с животными. Идите к выходу (светлому пятну на полу). Когда Вы вылезете из этой "дыры", поговорите с зайцем и езжайте на CITADEL ISLAND. Идите в бар и Вы заметите, что один плохой Quetch хочет прикрыть его. Забейте всех плохих и благодарный хозяин откроет Вам свой подвал и разрешит Вам брать там все, что только захотите.

Идите к себе домой и заходите в подвал, а затем открывайте потайной ход (отодвиньте одну из бочек в подвале). Пролезайте в него. Там подходите к камню. На нем написано, что ключ от комнаты, где лежат полезные вещи, украл злой пират LaBourne и что найти мы его сможем только в сокровищах пирата. Выходите из дома и идите в порт. Поговорите со слоником, который в прошлый раз нам отдал свой билетик на корабль. Оказывается, он их рисует. Купите у него билетик за 5 у. е. и езжайте на остров PRINCIPAL. Идите к машине и поезжайте в PORT BELOOGA. Там подойдите к зеленому паучку (Sphero) и поговорите с ним. (К этому времени у Вас должно было накопиться больше двухсот монет, но если все же их у Вас нет, то идите в библиотеку и ограбьте заведующего библиотекой (деньги лежат в кассе)). Он Вам предложит свой катамаран за довольно небольшую цену (200 у. е.). Покупайте у него катамаран и на нем отправляйтесь на PROXIMA ISLAND. На PROXIMA ISLAND есть музей, в котором и лежат сокровища пирата La- Bourn-а. Можете сходить туда на "разведку", но для этого Вам придется потратиться и купить билетик. Но не забудьте: экспонаты руками не трогать! Вот карта этого острова:



Идите к дому зайца и попробуйте открыть дверь. К Вам перетелепортируется клон. Забейте его и он Вам оставит ключик. Берите ключик, открывайте дверь и проходите в дом. Там говорите с зайчиком и он попросит узнать что-нибудь о его брате, который сидит в тюрьме на PRINCIPAL ISLAND. Заходите в дом слона-изобретателя и говорите со слоником. Он разрабатывает специальный реактор JETPACK PROTOTYPE, с помощью которого можно летать. Но ему нужен моторчик, как, например, в фене. Походите рядом с музеем и полицией и Вы встретите грустного Quetcha с чемоданом. Поговорите с ним и купите у него фен. Возвращайтесь к слонику и отдайте ему фен. Слоник починит реактор и попросит Вас его испытать за 10 у. е. Вы, естественно, согласитесь. Езжайте на CITADEL ISLAND и идите в тюрьму. Там, в самой правой части тюрьмы, будет сидеть оранжевый заяц. Поговорите с ним и возвращайтесь на PROXIMA ISLAND. Там идите к зайцу и говорите с ним. Он даст Вам красную карточку. Идите в музей, но не в простой вход, а во вход с красным замком. Используйте на замке Вашу карточку и проходите внутрь. Там вставайте на люк в канализацию и спускайтесь вниз. В канализации поднимайтесь наружу на каком-нибудь другом "лифтике", но только не на том, который ведет в тюремную камеру. Идите к полицейским, забивайте их и говорите со слоником. Он расскажет Вам о принципе работы сигнализации в музее. Подвиньте рычажок, который то и дело

чинит слоник, и спускайтесь в канализацию. Под землей проходите к лифтику, на котором Вы попали в канализацию из музея и поднимайтесь обратно в музей. Используйте JET PACK, подлетайте к черному флагу и крадите его (SPACE в NORMAL MODE). Потом не забудьте порыться в пиратских сокровищах и забрать оттуда ключ. Тем же путем возвращайтесь обратно. После этого езжайте на CITADEL ISLAND, идите к себе домой, заходите в подвал, в секретный ход и используйте ключ на двери, в которую мы не могли раньше войти. Там возьмите трубу и медальон SENDELa.

Так мы достигнем третьего уровня магии, а с помощью трубы мы сможем пробивать дыры в стенах, где изображены знаки SENDELa. Испытать трубу можно прямо рядом. Езжайте на PROXIMA ISLAND, идите к машине и отправляйтесь к MARKED STONE. Подходите к знаку на стене и используйте на нем трубу. Впрыгивайте в образовавшуюся дырку и подходите к камню. Он Вам скажет слово, которое освободит ELIPSE STONE. Возвращайтесь обратно и езжайте на мотоцикле к ELIPSE STONE. Подходите к нему и Вы его освободите. Он скажет слово к освобождению MARKED STONE и даст Вам волшебную дудочку (Magic Flute). Идите к MARKED STONE и освобождайте его. Идите к своей лодке и езжайте в WHITE LEAF DESERT. Там как всегда убивайте охранника, берите ключ и проходите в дверь. Потом сразу идите налево и Вы увидите знак SENDELa на стене. Используйте трубу на нем и пропрыгивайте внутрь. Там будет ходить эльф. Поймайте его и поговорите с ним. В благодарность за то, что Вы его освободили он Вам даст членскую карточку клуба эльфов. Ей можно открывать синие замки и также, если Вы будете встречать эльфов, они будут давать Вам всякие полезные вещи. Например, клеверочки. Идите в HIMALAI MOUNTAINS. Когда Вы туда приедете, подходите к зайцу в форме и говорите с ним. Подходите к своему катамарану и используйте на нем флаг, который Вы украли в музее, а затем езжайте на REBELION ISLAND. Там поговорите со всеми солдатами, а потом пообщайтесь с зайцем в окопах. Он владелец машины, которая стоит рядом, и было бы невежливо ездить на его машине без разрешения. Чтобы выбраться из окопа, нужно будет пропрыгать по вещам, которые стоят рядом со стенками окопов. Садитесь на машину и езжайте в REBEL CAMP. Там поговорите с капитаном (зеленым паучком). Он скажет, что их друг был захвачен, и попросит нас помочь освободить его. Езжайте обратно на машине, а там садитесь на большую лодку, в которой все вместе поедут на HIMALAI MOUNTAINS. Когда Вы прибудете на место, то "крутые" солдаты высадятся на остров и начнут стрелять во всех плохих мужиков подряд. К сожалению, почти их всех (хороших солдат) прибьют. И один из тех, кто останется (оранжевый заяц в военной форме), пойдет с Вами. Он спец по бомбам и без него Вам никуда. Поэтому Вам предстоит провести его до конца. Это будет нелегко, потому что этот заяц очень любит нарываться, а убивают его с двух выстрелов. Вам придется прикрывать его, т. е. принимать все удары на себя. Идите вперед, пока Вы не дойдете до танка. Там он сам разберется. Когда Вы проедете в здание и выйдете из танка, то убивайте робота у двери, берите ключ и проходите в дверь. Убивайте там всех, кого сможете, и берите как можно больше ключей. Проходите дальше и освобождайте командира из тюрьмы. Дальше убивайте клона и пролезайте в дырку в стене. Там переходите на другой экран. Возьмите лыжи и можете покататься с горок - просто пройдите между флажками. Когда Вы спуститесь, то рядом Вы увидите маленький домик, в котором есть красный замок. Если Вы используете красную карточку на замке, то Вы подниметесь на вершину горки и сможете еще раз скатиться вниз. Проходите к выходу (он где-то справа экрана) и Вы придете в деревню. В деревне Вы увидите мутантов, которых понаделал FUN FROCK в своей MUTANT FACTORY, терроризирующих мирных жителей. Это не дело. Помогите мирным жителям избавиться от этих уродов и они в благодарность будут давать Вам всякие полезные вещи (клеверочки, жизни, магию). Но это не все, что Вы можете сделать для них. Подойдите к котлу рядом с их хижинами. Из хижины выйдет заяц и скажет Вам, что если Вы разгромите фабрику, где Fun Frock делает мутантов, то они откроют Вам секретную дверь. Следуйте за зайчихой. Она Вам выроет яму. Прыгайте в нее и, когда Вы вылезете на другой стороне, окажетесь у возле HIMALAI MOUNTAINS. Там и находится MUTANT FACTORY. Спрыгивайте с утеса и проходите в фабрику. Там Вы увидите слоника, чинящего устройство, похожее на американские горки, по которому можно переместиться из одной части фабрики в другую. Поговорите с ним и он откроет проход к устройству. Садитесь в устройство и, когда Вы вылезете в другой части фабрики, идите сразу вперед, убивая всех на своем пути. Наконец, Вы придете к профессору и его "подопытным". Убейте всех их и идите в левый проход. Там убивайте охранника и зеленых тварей в загоне. После этого возвращайтесь обратно, где Вы убили профессора, и идите уже не в левый проход, а в правую дверь, по решетке в полу. Когда Вы перейдете на следующий экран, то идите в правую дверь и уби-

вайте охранника, который будет стоять возле пульта управления. Проследите, чтобы все рычажки на пульте были повернуты вверх. Потом убивайте всех мутантов на этом экране и идите к машине. Она находится слева. На машине езжайте обратно в деревню и опять подходите к котлу. Из хижины выйдет заяц и откроет для Вас секретную дверь. Следуйте за ним и проходите в проход. Идите налево, убивайте охранника, берите ключ и проходите в дверь. Поднимайтесь по лестнице и используйте синюю карточку на двери. Проходите в дверь и там убивайте всех охранников. Один из них даст Вам ключик. Спрыгивайте с обрыва и открывайте дверь. Убивайте клона и проходите дальше. Прямо справа от Вас будет стоять лодочка, но не садитесь в нее, а идите налево. Там будет озеро, растопив которое Вы достигнете четвертого, последнего, уровня магии. Подойдите к озеру и используйте волшебную дудочку (magic flute), а потом, когда озеро растает, используйте пустую фляжку из-под сиропа (empty flask) на нем. Садитесь в лодочку и езжайте на TIPPET ISLAND. Там походите по острову и поговорите со всеми. Один рыбак (заяц с удочкой) выловит Вам ключик. Другой (который как будто в шапке-ушанке) согласится рассказать Вам про FORTRESS ISLAND, MUTANT FACTORY или про CLONING CENTRE всего за десять у. е. Проходите в дверь и Вы придете к бару. Проходите в него. Там подойдите к "гитаристу" без гитары и поговорите с ним. Идите к слонику за стойкой и поговорите с ним. Он скажет, что, если мы сделаем "шоу" повеселее, то он откроет нам вход в подвал. Выходите из бара и езжайте в деревню. Там прыгайте в яму и Вы попадете в HIMALAI MOUNTAINS, но, чтобы добраться до катамарана, нужно идти, не падая, по краю обрыва, убить солдата с пулеметом, перепрыгнуть через ограду и повернуть направо. Идите к катамарану и езжайте в WHITE LEAF DESERT. Там подходите к зайцу с гитарой и говорите с ним. Отдавайте ему Вашу волшебную дудочку (magic flute) и он Вам взамен даст гитару.

Теперь идите на PRINCIPAL ISLAND. Там езжайте к тюрьме. Как раз к той, где мы встречали брата зайца, который дал нам красную карточку. Убивайте охранников, используйте красную карточку на двери и убивайте красных клонов. Если у Вас есть MECA PENGUIN, то Вы можете использовать его. В результате клоны убьют друг друга. С помощью карточки тролля открывайте дверь с синим замком. Проходите в дверь и там убивайте робота, а потом клона, который после туда перетелепортируется. Берите ключ и проходите в дверь. В тюрьме убивайте всех, кто попадется Вам на пути, а потом, когда один из профессоров бросит ключик, идите освобождать заключенного зайца. Поговорите с ним и идите открывать другую дверь (их всего две). Там будет стоять FUN FROCK, который, как только увидит Вас, сразу же телепортируется. В этой комнате будет еще одна дверь. Это клетка слоника. Откройте ее, поговорите со слоником и он Вам даст ключ. Возьмите ключ и откройте сейф в комнате с телепортацией. Там будут лежать сабля и записка. Сабля - очень грозное оружие. Чтобы поменять оружие (с мячика на саблю), нужно выйти в INVENTORY и взять саблю. В разных состояниях Вы будете драться саблей по-разному. Но самое классное - Aggressivre. Идите в камеру к зайцу и Вы найдете у него выход. Идите на CITADEL ISLAND и идите к дому архитектора. Там Вы заметите оранжевого зайца, которого раньше не было. Поговорите с ним и следуйте за зайцем в дом. Когда попадете в дом, берите карточку со стола и выходите из него. Езжайте на HIMALAI MOUNTAINS, идите в деревню, проходите в секретный ход, садитесь на лодочку и езжайте на BRUNDLE ISLAND. Там проходите вперед по тропинке и говорите с профессором. Используйте на нем карточку, которую Вы только что стянули у архитектора, и он Вам откроет ворота. Проходите по дороге через ворота налево, залезайте по лестнице на крышу дома и используйте трубу на рисунке на стене. Прыгайте в дырку и Вы окажетесь в TELEPORTATION CENTRE. Убейте красного слоника справа, берите ключик, открывайте левую дверь и проходите вперед. Там рядом с большими магнитофонами ходит робот. Убейте его, проходите по лестнице вверх и потом налево. Там есть дверь, а рядом стоит бочка. Достаньте из бочки ключ и проходите в дверь. Чуть подальше от двери будет стоять стражник, который то и дело будет телепортировать очень крутых роботов. Поэтому лучше первым делом убить его, а потом - роботов, которых он понаделал. Когда с роботами будет покончено, сломайте все телепортации (вернее, кнопки) с помощью сабли или мячиков. Потом спускайтесь вниз по лестнице и ломайте большой компьютер посередине комнаты, используя мячик. Когда компьютер взорвется, то в стенах образуются дырки. Выпрыгивайте в одну из них (ту, которая радом с пьедесталом FUNFROCK-а), и идите тем же путем, что и в начале, только после того, как Вы поднимитесь по лестнице, поворачивайте не налево, а направо. Там выход. Плывите на TIPPET ISLAND. Там идите в бар, где стоят злые урки и бейте их саблей. В баре отдайте гитару "музыканту" и подходите к бармену. Поговорите с ним и он Вам откроет подвал. Проходите в него, там спускайтесь по лестнице, и, используя PROTO-PACK, перебирайтесь на дру-

гой берег. Залезайте на лестницу и проходите в дверь. В следующей комнате залезайте на возвышение по лестнице и прыгайте в яму. Когда Вы вылезете из дырки под "возвышением", вылетит ключ. Возьмите его и открывайте ворота. Там пропрыгайте по куче камней и по лесенке пробирайтесь выше. Еще раз поднимайтесь по лестнице и Вы выберетесь наружу - Вы увидите динозавра, который уже Вас заждался. Поговорите с ним и летите на FORTRESS ISLAND. Там Вы встретите зайца. Поговорите с ним и потом идите вперед по дороге. Убейте всех стражников у ворот, берите ключ, открывайте ворота и уничтожайте танк у ворот. Подождите зайчика, и, когда он прибежит, идите за ним. Он пророет для Вас проход. Прыгайте в проход и идите вперед к яме.

Когда Вы уже близко подойдете к яме, из нее выпрыгнет ужасный монстр. Убейте его и потом найдите грибочек (если Вы коснетесь его, то он превратится во что-нибудь полезное). В этот раз он превратится в ключ. В этом месте я Вам советую сохраниться. Залезайте по лесенке к двери и проходите в дверь. Вы попадете в бассейн. Если в бассейне будет налита вода, то загрузите игру и перед тем, как входить в дверь, поверните рычаг, который находится справа от лестницы. После этого входите в бассейн, спускайтесь на дно и идите в правый верхний угол, по дороге убивая двух летающих слонов, которые думают, что они Mad Dog-и. Потом залезайте на лестницу и входите в левую дверь. Идите вперед, пока не наткнетесь на клетку с девушкой. Подходите к клетке и на Вас упадет такая же. Эта девушка - робот FUN FROCKа. Приходит FUN FROCK и, не наученный горьким опытом, опять сажает нас в тюрьму. Эта тюрьма очень похожа на самую первую тюрьму, из которой мы сбегали. Действуйте, как в самом начале, но только, когда Вы приедете к охраннику с профессором, не убивайте охранника, а дайте ему нажать на красную кнопку. К Вам перетелепортируется тролль. Убивайте охранника с профессором, берите ключик, открывайте ворота и проходите вперед. Убейте робота, похожего на нашу девушку, берите ключ, открывайте дверь, которая находится в верхнем углу экрана и доставайте Ваши вещи из ящика за дверью. Если хотите, можете сходить к троллю и использовать на нем синюю карточку. Тогда он Вам даст четыре клеверочка. Идите в дверь в левом углу экрана. В этой комнате убивайте всех роботов, которые там только есть, а их там ну о-очень много. Потом подходите к левой стенке комнаты и используйте трубу на то и дело появляющемся знаке SENDELLа. Прыгайте в образовавшееся отверстие и используйте FLASK OF CLEAR WATER на камне. Все вокруг взорвется и Вы автоматически выбежите на улицу. Потом проходите вверх экрана и переходите на другой экран. Там проходите к воротам, убивайте охранника у ворот, берите ключик, открывайте ворота и пробегайте через них. Пробегайте два экрана, убивайте паучка слева, перепрыгивайте через трубу и говорите со слоником. Он Вам даст ключик от трактора. Садитесь на трактор (в верхнем левом углу экрана) и, когда на нем Вы подвинете камни, проедете в проход и вылезете из него, идите по колее, оставшейся от других тракторов, пока не дойдете до конца экрана. Напротив двери, которая находится справа, будет подъем. Проходите по нему и опять идите по колее, уворачиваясь от разных тракторов, пока Вы не дойдете до обрыва. Спрыгивайте с него и Вы увидите рабочего. Убейте его, берите ключ и проходите в вышеупомянутую дверь.

Следующий экран довольно маленький. Убейте всех охранников на нем. Большинство из них стоят высоко и поэтому, чтобы убить их, лучше кидаться мячиками в DISCREET MODE. Потом подходите к выемкам в "строении" и залезайте на них таким же способом, как Вы обычно залезаете на лестницы. Таким образом долезайте до конца. Когда Вы "достигнете вершины", то увидите FUNFROCKа и Вашу девушку. Доставайте Вашу саблю и рубите ей FUNFROCKа в AGRESSIVE MODE до тех пор, пока он не свалится со "строения". УРА! Девушка освобождена. Но еще осталось освободить мир. Подойдите к знаку SENDELL-а, используйте на нем трубу и проходите в образовавшийся проход. Спускайтесь вниз, вставайте на решетку и жмите SPACE в NORMAL MODE. Вы спуститесь вниз. Подходите к двери. Но что это? В то время как Вы шли к двери, неизвестно откуда появился FUNFROCK, и в этот раз он еще сильнее, чем был при первой нашей встрече. Ух!.. Живучая сволочь! Убейте его и проходите в дверь. Все, Вы достигли Вашей цели! FUNFROCK мертв и мир освобожден. Потом Вы автоматически возвращаетесь к своим друзьям на CITADEL ISLAND. Они Вам приготовили сюрприз... Но вот и все.

Игрушка пройдена.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Компьютерные игры
Выпуск 8

Формат 60х90/16. Объем 16.0 п.л.
Тираж 15000 экз. Заказ № 1097.

Издательство "БИБЛИОН" 103055 г. Москва, ул. Новолесная 7/2
ЛР № 064038 от 19.04.95

ISBN № 5-88952-004-0

Московская типография № 6
Комитета Российской Федерации по печати,
109088, Москва, Ж - 88, Южнопортовая ул., 24